

200 JUEGOS COMENTADOS | 500 TRUCOS | TODO POKÉMON
REVISTA OFICIAL: N64 | GB COLOR | GAMECUBE | GB ADVANCE

Nintendo®

Acción



**ASÍ SERÁ EL
NUEVO ZELDA
DE GB COLOR**

Anticipamos los
mejores títulos para
las nuevas consolas

**50 NOVEDADES
DE GB ADVANCE
Y GAMECUBE**

Los trucos más potentes,
consejos, estrategias...

POKÉMON ORO Y PLATA

**ALUCINA CON
GB ADVANCE**

Tony Hawk 2
Ready to
Rumble 2
Top Gear GT
GT Advance

Nº 105
AGOSTO



495 PTAS
2,98 €

GUÍAS DE BANJO-TOOIE, EXCITEBIKE 64, INDIANA JONES GBC





GAME BOY ADVANCE™

Super Mario Advance.

Nuevas armas para jugar donde tú quieras.

Nintendo®

GAMING 24:7™

Reportaje

LOS JUEGOS DEL E3



Ya que nos fuimos tan lejos, hasta Los Angeles (USA), para cubrir la feria E3 de videojuegos, qué menos que traer muchas, muchas novedades. ¿Qué os parece 50 juegos? Si, de Game Boy Advance y GameCube, para que nadie discuta.

10

REPORTAJES Y PREVIEWS

Como siempre, os avanzamos los juegos y temas más potentes. Lo último de Zelda para GBC, y una película de moda en ciernes, son nuestras apuestas.

20 **Zelda: Oracle of Ages**

24 **Jurassic Park 3**



GUÍAS



La de Oro y Plata viene cargada de sabia información: reglas de oro para convertirse en el mejor entrenador. Con Banjo e Indy seguimos en la brecha, con más niveles. Y decimos adiós a Bond.

48 **Pokémon Oro y Plata**

56 **007 The World is...**

58 **Indiana Jones**

62 **Banjo-Tooie**

Noticias

LARA CROFT

La noticia es que Lara vuelve a estar de moda en Nintendo. Si, si, en Nintendo, y no sólo porque esté arrasando en todos los cines del mundo mundial. De eso también hablamos en la página que le hemos dedicado a la mega-estrella, pero lo importante es que va a protagonizar una nueva aventura en Game Boy Color. Pasa las páginas rápidamente para llegar hasta ahí, a la 4, y empáptate de emoción con nuestras primicias. De nada.

4

NOVEDADES

NINTENDO 64

Tenemos uno que vale por muchos. No sólo porque Kirby sea grande, sino además porque su juego mola un montón.

30 **Kirby 64**



GAME BOY ADVANCE

Duelo deportivo en la cumbre. Dos de autos, rivalidad total, con un vencedor (corre, pasa la página). Uno de boxeo que va a pegar fuerte. Y uno de skateboard, que, oh my god!, es para chuparse los dedos.

26 **Tonic Hawk 2**

32 **GT Advance**

36 **Ready To Rumble 2**

42 **Top Gear GT**

GAME BOY COLOR

No busques más, esto es lo último que ha salido para tu portátil. Nosotros te lo ponemos en bandeja, pero tú eliges.

34 **Prince Nassem**

35 **Top Gun**

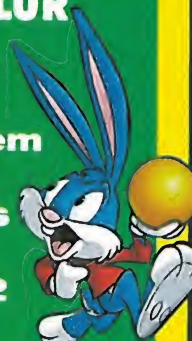
38 **Looney Tunes Racing**

39 **Lego Island 2**

40 **Matchbox**

Emergency Patrol

41 **Tiny Toon**



Guía

EXCITEBIKE 64

Todo está preparado. La moto, la pista, la manguera para hacer barro. Nada mejor que echar un ojo a la guía que empezamos en este número para comenzar tu carrera de motocross con buen pie. Con buena pata, vamos, con buena rueda.

52

Otras secciones

04 **Noticias**

44 **Guía de compras N64 + GBA**

46 **Guía de compras GBC**

68 **Zona Zero**

70 **Trucos N64 + GBA**

72 **Trucos GBC**

74 **El mes que viene...**

Director Editorial Revistas de consolas:
Amalio Gómez

Director: Juan Carlos García Díaz

Directora de Arte: Susana Lurguie

Redacción: Javier Domínguez
(Jefe de sección)

Diseño y Autoedición: Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela

Secretaría de Redacción: Ana Torremocha

Colaboradores: Héctor Domínguez, Juan

Carlos Herranz, Ismael Rodríguez, Angel

Luis Guerrero, Pedro Ample, Bruno Nievas,

José Mª Cobas, Sergio Martín



Edita: HOBBY PRESS, S.A.

Director General: Carlos Pérez

Directora de Publicaciones: Mamen Perera

Directores Editoriales:

Amalio Gómez, Cristina Fernández y Tito Klein

Subdirector General Económico-Financiero:

José Aristondo

Director Comercial: Andrea Anzini

Directora de Marketing: María Moro

Director de Distribución: Javier Talón

Director de Producción: Julio Iglesias

Coordinación de Producción: Lola Blanco

Departamento de Sistemas: Javier del Val

Fotografía: Pablo Abollado

Departamento de Suscripciones:

Antonio Casado, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Directora de Publicidad: Mónica Marín

E-mail: monima@hobbypress.es

Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco

E-mail: pblanco@hobbypress.es

C/Pedro Teixeira, 8. 9ª planta. 28020 Madrid

Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32

Norte: María Luisa Merino

C/Ameti, 6-4. 48990 Algorta, Vizcaya

Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36

Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena

E-mail: jcbaena@hobbypress.es

C/Numancia, 185-4. 08034 Barcelona

Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66

Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ª

46002 Valencia. Tel. 96 352 60 90.

Fax: 96 352 58 05

Andalucía: María Luisa Cobián

C/Murillo, 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla

Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18

Redacción:

C/Pedro Teixeira, 8. 2ª planta. 28020 Madrid

Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 12 04 48

nintendoaccion@hobbypress.es

Pedidos y Suscripciones: Tels. 902 12 03 41

902 12 03 42. Fax: 902 12 04 47

Distribución: España. C/General Perón,

27-7ª planta 28020 Madrid Tel. 91 417 95 30

Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00

Imprime: ALTAMIRA

Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid

Depósito Legal: M-36689-1992

© 1993 Nintendo. All Rights Reserved.

"Nintendo", "Nintendo Entertainment System", "N.E.S.", "Super Nintendo Entertainment System", "Super NES", "Game Boy", "Nintendo Acción" and "Mario" are trademarks of Nintendo.

Todos los títulos aparecidos en esta revista son marcas registradas o copyrights de Nintendo of America Inc. Adicionalmente, los siguientes nombres son marcas registradas o copyrights de las firmas señaladas: TM, © y ® en juegos y personajes pertenecientes a compañías que comercializan y autorizan estos productos.

NINTENDO ACCIÓN no se hace mutuamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

ARI Asociación de Revistas de Información

Publicado en colaboración con

AS

Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer

CONCURSO

Gana 20 «Ready to Rumble 2» de GB

25 Advance

¡LARA VUELVE CON NOSOTROS!

DESPUÉS DE VISITAR TODOS LOS CINES, LARA CROFT REGRESA A GAME BOY COLOR



En algunas fases nos veremos a los mandos de curiosos vehículos, como este batiscafo.



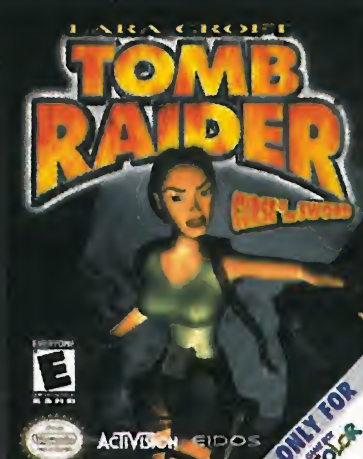
Correr y disparar seguirán siendo dos de las muchas virtudes de nuestra querida Lara.



Las fases de correteo y persecución esta vez discurrirán por las azoteas de New York.



Como en el primer título para GB Color, sombras y luces han sido cuidadas al máximo.



Tomb Raider: Curse of the Shadow» será el título con el que Lara nos regalará los dedos en GBC. Como era de esperar, tomaremos el papel de la hermosa Lara Croft en una **aventura de plataformas**, y **atravesaremos** desde las azoteas de Nueva York hasta las zonas pantanosas de Nueva Orleans. Por supuesto, no todo va a ser saltar, disparar y sonreír, pues los **elementos de puzzle** que caracterizaron la anterior aventura para Game Boy Color seguirán presentes. Es decir, que la **exploración de cada nivel**, los pulsadores en forma de palanca, la recolección de objetos clave y su utilización en el lugar adecuado, seguirán siendo la fórmula para continuar con nuestros entuertos. Además, la **increíble calidad técnica** vista en el primer juego para Game Boy no va a decaer en absoluto. Seguiremos disfrutando de **rápidos y suaves movimientos** y un cuidado gráfico que incluirá luces y sombras.

Claro está que, a partir del bombazo en los cines, **Lara Croft será aún más famosa** (parece imposible, pero bueno) que lo visto y vivido durante los últimos años. Partió del mercado de los videojuegos, y a él se dedicará más de lleno tras su vuelta a los altares. Eso sí, como buena diva, se hará esperar... hasta después del verano.

¿YA HAS VISTO LA PELÍCULA?

Pues está en todos los cines, y ya ha ido a verla hasta el gato. En USA supuso un bombazo en cuanto a taquilla (**101,6 millones de dólares en las tres primeras semanas**), y en España anda por el mismo camino. La cosa va de **Lara Croft (Angelina Jolie)** y su búsqueda de un objeto místico con demasiado poder como para dejarlo por ahí tirado. Si no consigue dar con él antes de que los planetas se alineen en fatal conjunción, el mundo será destruido. Por supuesto, lo rebuscará a tortas y tiros con los malos, y recorrerá multitud de localizaciones de enorme belleza.



INFOGRAMES NOS TRAERÁ LOS JUEGOS DE SEGA

SEGA cierra sus oficinas en Europa y firma un acuerdo de distribución con Infogrames



Así es, tras el anuncio de que la consola Dreamcast se dejaba de fabricar, nos llega ahora la noticia de que SEGA cierra sus oficinas en Europa. Pero no vamos a quedarnos sin sus títulos para las consolas Nintendo, porque han llegado a un acuerdo con Infogrames gracias al cual vamos a disfrutar de los esperados juegos de SEGA sin ningún problema. El acuerdo de distribución es exclusivo para toda Europa. Y los primeros juegos que nos llegarán serán: Sonic, Puyo-Puyo, Chu-Chu Rocket y Advance Columns, éstos para GB Advance; y para GameCube se han anunciado Phantasy Star, Virtua Striker 3 y Super Monkey Ball.



«DRAGON BALL Z» FICHA POR GAME BOY ADVANCE

Infogrames adquirió hace no mucho la licencia de Dragon Ball Z, y ahora ha anunciado su primer juego. El título será «The Legacy of Goku» y saldrá en Game Boy Advance. Nos sumergirá en una aventura a través de varios escenarios con misión salvar la Tierra de los Saiyans y la galaxia del malvado Frieza. En el juego, el hijo de Goku ha sido secuestrado y al mismo tiempo una poderosa raza alien ha bajado sobre la tierra buscando las bolas de dragon.

El modo historia de «The Legacy of Goku» se estructurará en una serie de capítulos. Completando una serie de misiones y tomando parte en batallas podemos saltar de uno a otro, o bien podremos elegir jugar varios a la vez, controlando simultáneamente a varios personajes.

Han incorporado el mismo estilo visual, tan característico de la serie, y el profundo desarrollo de personalidad, y lo han combinado con una forma muy dinámica de contar la historia. A ver qué tal les sale el juego a los programadores de Webfoot Technologies.

«PINOBEE» Y «ARMY MEN ADVANCE», YA DISPONIBLES

Ambos juegos completan la oferta de lanzamiento de Game Boy Advance

En «Pinobee» somos una abeja y tenemos que explorar 9 enormes mundos llenos de obstáculos, trampas y zonas secretas. A nuestra espalda equipamos un jet pack que nos da propulsión extra para saltar, escalar o atacar a los enemigos en varias direcciones. Al loro porque nos cuentan que el juego tiene 8 finales. Es de Activision y podéis encontrarlo por 9.490 ptas.

«Army Men Advance» destaca por la calidad de sus gráficos, que muestran una nitidez y un grado de definición únicos. Por lo que se refiere a jugabilidad, podremos elegir entre Vikki o el sargento como héroes. En todo caso esperan 17 originales niveles donde combatiéremos contra las fuerzas del malvado Plastro y sus nuevos aliados extraterrestres. «Army Men Advance» es de la compañía 3DO y su precio es 8.490 ptas.



EL BUS DEL TERROR

El autobús de «Alone in the Dark» recorrió Madrid y Barcelona

Sí señor, menuda idea original se les ha ocurrido a los chicos de Infogrames para promocionar su «Alone in the Dark». Montar 12 puestos de juego (cuatro de ellos de Game Boy Color) en un enorme autobús y recorrer Madrid y Barcelona en un viaje que concluyó a principios de julio. El autobús contaba con una

decoración perfecta para meterse en el ambiente de miedo del juego, y los chicos de Infogrames pusieron personal especializado a disposición del público para que a nadie le venciera el terror.

La experiencia fue todo un éxito. ¿Tuvisteis oportunidad de verlo?, ¿entrasteis? La próxima vez, por toda España, ¿ok?

NOTICIAS

LLEGA LA "HARRY POTTERMANÍA"

VIDEOJUEGO, PELÍCULA, JUEGOS DE CARTAS... ¡Y LIBROS, POR SUPUESTO!

Si no habéis estado en la Luna estos últimos dos o tres años, sabréis quién es Harry Potter. El aprendiz de mago se ha colado en los corazones de los niños (y no tan niños) que conocen al dedillo sus aventuras y esperan ansiosos el lanzamiento de cada nuevo libro. La saga iniciada por J.K. Rowling en 1998 está a punto de ver el quinto ejemplar, que ya tiene título: «The Order of the Phoenix», aunque por el momento no hay fecha. Pero seguro que es un éxito, como cada libro que ha aparecido, lleno de magia, diversión y entretenimiento.

El filón Potter está a punto de escaparse de las páginas de esos libros. Hay una película que se estrenará en unos meses, dos licencias para Game Boy Color y Advance en marcha y un juego de cartas intercambiables que ya de paso va a aprovechar todo el tirón de Pokémon. Estos eventos harán que en navidades nadie hable de otra cosa que no sea Harry Potter. Esperemos que con estas pistas que os damos aquí, en estos recuadros, vosotros también os preparéis para lo que viene: la explosión Potter. Y si son así, que vengan muchas más.

HARRY POTTER: UNAS CUANTAS COSAS SOBRE LOS LIBROS



En septiembre de 1998 (1999 en España) sale a la venta «La Piedra Filosofal», el primer libro protagonizado por Harry Potter. En él conocemos a Harry, un aprendiz de mago que es enviado a vivir con sus tios (sus padres han muerto) hasta que es admitido en una peculiar escuela de magia llamada Hogwarts. La crítica es unánime: el libro tiene un gran tirón para cualquier edad. Posteriormente aparecen «La Cámara Secreta», «El Prisionero de Azkaban», y «El Cáliz de Fuego», por ahora último de la serie.

HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL



La compañía Warner Bros estrenará «Harry Potter y la Piedra Filosofal» a finales de noviembre. La película está siendo dirigida por Chris Columbus y el papel de Harry lo interpreta Daniel Radcliff. Podemos contaros que se está filmando íntegramente en Inglaterra (el exterior de Hogwarts es un castillo situado en Escocia) y que el presupuesto es nada menos que 160 millones de dólares, una buena parte de los cuales se ha invertido en los efectos especiales de Industrial Light&Magic.

LAS CARTAS INTERCAMBIABLES



La primera colección de cartas girará en torno a las aventuras de la Piedra Filosofal. Constará de 114 cartas que aparecerán primero en inglés (agosto) y luego en castellano (octubre). DEVIR las distribuirá en España. El juego estará disponible en tres formatos:

- Barajas de inicio dos jugadores: para aprender los principios básicos.
- Barajas temáticas: con dos modelos de mazos.

•Sobres de refuerzo: para jugadores y fans que quieran mejorar sus barajas.

HARRY POTTER PARA GAME BOY COLOR Y GAME BOY ADVANCE



Electronic Arts se ha hecho con los derechos para publicar las versiones jugables de Harry Potter, y tiene pensado editar en noviembre dos cartuchos portátiles, para Game Boy Advance y GB COLOR basados en «La Piedra Filosofal».

En ambos nos sumergiremos en una aventura con distintos niveles de jugabilidad: tendremos batallas por turnos, con más de 30 hechizos y pociones; resolución de enigmas y diálogos con otros personajes; y escenarios en vista isométrica con ambientación sacada directamente de los libros de J.K. Rowling. Además conoceremos a todos los personajes que aparecen en los libros. Así pues, ¿listo para entrar en el mundo mágico de Harry Potter?



AHORA NECESITAS ENERGÍA PARA 2



Así que... ¡muévete!

Lleva a Pikachu contigo a todas partes.
Tu nuevo podómetro, no sólo cuenta tus
pasos y te muestra nuevas imágenes
de Pikachu a todo color, sino que
además incluye un minijuego
y reloj con alarma.



Compatible con
Pokémon Oro y Plata.



Cuanto más te muevas, más contento se pondrá Pikachu.

pokemon.nintendo.es

PACK RAYMAN HOLIDAYS



Si os gusta «Rayman» y estáis pensando en compraros la versión de Game Boy Color para llevarla a cualquier sitio, leed antes esto porque seguro que termináis de decidirlos. Ubi Soft ha lanzado el pack Rayman Holidays, que incluye junto al cartucho un adaptador para el encendedor del coche, una batería para GBC con 12 horas de autonomía y el adaptador de batería correspondiente. El precio es todo un lujo: 7.995 ptas. Daos prisa porque ya se están agotando en las tiendas.

ELECTRONICS BOUTIQUE COMPRA CENTRO MAIL

Electronics Boutique, la cadena de tiendas de videojuegos líder en el Reino Unido, ha llegado a un acuerdo para comprar Centro Mail. Ambas compañías van a verse beneficiadas con esta operación. Electronics Boutique adquiere una empresa líder en el mercado de videojuegos español (que es el cuarto en importancia en Europa) y de esta forma consolida su expansión europea. Y Centro Mail reforzará su posición aprovechándose de la fortaleza que supone pertenecer a un grupo tan relevante.

GAME BOY ADVANCE ARRASA EN VENTAS

En Inglaterra y EE UU es la consola que más rápidamente se ha vendido en la historia

El lanzamiento de Game Boy Advance ha sido un bombazo. Tanto en Estados Unidos como en Europa, los números la sitúan como la consola que más rápidamente se ha vendido en la historia de las consolas. Eso ha dicho Peter Main, vicepresidente de Nintendo América, al enterarse de que en sólo una semana se vendieron 500.000 máquinas en USA. Claro que los ingleses no se quedan cortos. Según datos recogidos por el semanario CTW, el primer fin de semana se saldó con 81.000 máquinas vendidas (20.000 más que el record de consola más vendida impuesto por PlayStation). También hemos sabido que alrededor de uno de cada 4 compradores, adquirió además un Super Mario Advance, título que de esta

forma se aupó al indiscutible número 1 de la lista de superventas en el Reino Unido.

Se estima que en ese fin de semana se vendieron alrededor de 90.000 cartuchos. El líder es Mario, seguido por Tony Hawk 2, F-Zero y Rayman Advance.

Y por aquí...

En España, los datos a los que hemos tenido acceso sitúan un lanzamiento de 100.000 máquinas con unas 40.000 vendidas el primer fin de semana. De todas formas, a día de cierre nos ha sido imposible confirmar estas cifras con la propia Nintendo, pero lo que queda claro es que la gran N es muy optimista con estos primeros números.

Los planes de Nintendo van aún más lejos, puesto que han planificado unas ventas de 23 millones de consolas en todo el mundo para marzo de 2002.



LA DARK, AL CUBO

Nueva entrega, serie de TV y película de Perfect Dark

Tenemos buenas nuevas para GameCube. Resulta que nos hemos enterado de que Rare está trabajando en la secuela de «Perfect Dark», título ya mítico en N64, con la idea de tenerla lista para Navidad de 2002. Largo nos lo fían, pero como el desarrollo comenzó en agosto de 2000, a lo mejor, con un poco de suerte, lo tenemos antes. De momento nadie ha soltado prenda sobre el argumento o la mecánica que tendrá, aunque nosotros nos decantamos por un shooter 3D en tercera persona. Veremos...

Pero la gran noticia con «Perfect Dark» es que pronto contará con una película y una serie de televisión. Rare ha vendido los derechos del juego a las compañías Fireworks Ent. y Goodmand Rosen Productions, que ya se han puesto manos a la obra.

En la serie, una joven y sexy agente secreta, por supuesto Joanna Dark se encontrará en mitad de una guerra oculta entre alienígenas y un gobierno que quiere ocultar todas las pruebas (eso suena a Expediente...). La idea es que se estrene en otoño de 2002, y habrá que estar muy pendientes puesto que parece que andan por medio los productores de «Nikita», la serie de televisión.

Respecto al film, aún está en las primeras fases, de modo que no se ha dado una fecha posible de estreno, ni tampoco se ha avanzado nada sobre argumento o reparto. De todas formas el proyecto podría ser en plan Lara Croft, aunque seguro que la Dark le da caña a Angelina Jolie.

EL MEJOR JUEGO

PARA TU

GAME BOY ADVANCE™

Y NO LO DECIMOS
NOSOTROS:

HOBBY CONSOLAS

"UNO DE LOS TÍTULOS MÁS
IMPRESIONANTES A NIVEL GRÁFICO"

SUPERJUEGOS

"HA NACIDO EL PRIMER CLÁSICO DE
GAMEBOY ADVANCE ... Y RAYMAN
ES EL PROTAGONISTA"

NINTENDO ACCION

"NUESTRO CONSEJO: COMPRA
OBLIGADA. MÁS BRILLANTE QUE UN
RUBÍ"

WWW.IGN.COM

"RAYMAN ADVANCE TE VA A DEJAR
SIN ALIENTO"

WWW.MERISTATION.COM

"RAYMAN ADVANCE ES UNA JOYA
DEL TAMAÑO DE UN MAMUT"

RAYMAN ADVANCE TE HARÁ EXPRIMIR AL MÁXIMO
LAS POSIBILIDADES DE TU NUEVA CONSOLA:

- MÁS DE 60 NIVELES DE JUEGO.
- 12 BONUS EXTRAS.
- 14 PERSONAJES ACTIVOS SECUNDARIOS.
- 6 MUNDOS DIFERENTES.

Y ADEMÁS:

¡TOTALMENTE TRADUCIDO AL CASTELLANO!



www.ubisoft.es

GAME BOY ADVANCE

REPORTAJE

REGRESAMOS DEL E3 CARGADOS DE NOVEDADES

touch the future



ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

50 NUEVOS JUEGOS DE GB ADVANCE Y GAMECUBE



De vuelta del E3, la feria de videojuegos más importante del mundo, nuestra mesa está abarrotada de Cd's con pantallas e imágenes de los juegos que vienen para GBA y GameCube. Si queréis ser testigos de todo lo que se está cociendo, habéis llegado al sitio justo. Lead.

NINTENDO 2001: LA PRESENTACIÓN

LOS ANGELES, USA. 16 MAYO, 10:30 H. BILTMORE HOTEL.

Tocaba día de presentaciones. Las tres compañías de hardware consolero reclamaban a la prensa para deslumbrarles con sus productos. Nosotros nos quedamos en la de Nintendo... como casi todo el mundo.

Satoru Iwata, manager general de Nintendo América, hizo los primeros honores. Por allí andaban los peces gordos (Lincoln y Main, presidente y vicepresidente). Iwata dijo que **la industria se ha estancado** y que cada vez salen juegos más aburridos: muchos gráficos espectaculares, pero sólo hay continuaciones que buscan la rentabilidad de los productos. Afirmó que hay que apostar por la **innovación en los conceptos**, por los personajes carismáticos y por la exclusividad de los títulos. Y para que viéramos lo importante que era esto, dio paso al **gran maestro, Shigeru Miyamoto**.

Clac, clac, clac, muchos aplausos, y el genio sonriente nos presentó su última y más original creación para la nueva consola: **«Pikmin», una mezcla entre puzzle, acción y estrategia en tiempo real** que vimos en vivo y en directo desde el mando de GameCube que manejaba.

El tiempo corría inexorable. Ya había pasado casi una hora de emoción, pero quedaba lo mejor, los vídeos que no nos podíamos perder: «Zelda», «Luigi's Mansion», «Super Smash Bros Melee», «Dinosaur Planet»... Las presentaciones de Nintendo nunca nos habían dejado fríos, pero ésta nos calentó el cuerpo más que de costumbre. Había mucho en juego, y la gran N lo supo jugar a la perfección. Como muestra, el botón de novedades para GameCube y GBAdvance que vais a encontrar a partir de aquí.



Shigeru Miyamoto posa con el mando de GameCube (primera foto por la izquierda) justo antes de descubrir su nuevo juego, «Pikmin». El acto también contó con la participación de Peter Main, Presidente de Nintendo América (foto junto al texto).

GAMECUBE



DEMOS UN BUEN REPASO A LOS JUEGOS DE GAMECUBE QUE SE PRESENTARON EN EL E3. AQUÍ ESTÁ TODO LO QUE PASÓ POR NUESTRAS MANOS DURANTE EL SHOW. Y, BUENO, ALGUNA SORPRESILLA QUE TAMBIÉN HEMOS INCLUIDO...

ANIMAL FOREST

■ AVENTURA
■ NINTENDO

Es interesante comenzar por un juego que no tiene un nombre deslumbrante, pero que nos regalará un **original planteamiento**. A «Animal Forest» lo han definido como un «**juego de comunicación**», pero en realidad es un **juego de la vida** en el que deberemos lograr que nuestro personaje interactúe con otros seres y se adapte al entorno, fabricándose una vida con sus propios medios. El juego se **desarrollará en tiempo real**, y reaccionaremos de forma diferente según la hora del día o la estación en que nos encontremos. Ah, y para terminar, habrá mucho texto.



DISNEY'S MICKEY

■ AVENTURA
■ CAPCOM

Es uno de los secretos mejor guardados de Capcom, y ni tan siquiera el título es definitivo. Por lo poco que se ha visto suponemos que se trata de una **aventura en la que tendremos que guiar al ratón Mickey por una casa encantada**, donde nos toparemos con sorpresas de todo tipo. Visualmente sobresaldrá su **increíble tratamiento en tres dimensiones** y las animaciones del protagonista, que parecerá querer escapar de la pantalla. Está previsto que «Disney's Mickey» aterrice en las tiendas durante la **primavera de 2002**. Y parece que la cosa anda por buen camino.



REPORTAJE

DONKEY KONG RACING



■ CARRERAS
■ NINTENDO-RARE

La **velocidad** va a ser un género muy bien cuidado en GameCube. Por si la llegada de Mario Kart no fuera suficiente, Rare prepara un nuevo juego de carreras con sus personajes más carismáticos. En el vídeo de Nintendo vimos a la **familia Kong** y a sus amigos organizando **desafíos en el corazón de una jungla** en perfecto 3D. A lomos de distintos animales participaremos en **carreras por tierra, mar y aire** con alicientes como distintas rutas para elegir, ítems y frutas que recogeremos por el "circuito"... Promete una **experiencia muy divertida** que no disfrutaremos antes del 2002.



KAMEO: ELEMENTS OF POWER

■ RPG-ACCIÓN
■ NINTENDO-RARE

Aunque no lo parezca, estamos ante un **juego estilo Pokémon** en el que la protagonista, **Kameo**, **liderará un grupo de hasta 60 criaturas** que le ayudarán a deshacerse de enemigos y jefes finales. Las **batallas serán en tiempo real** y podremos disponer de una vista de cada miembro de nuestro equipo mientras combate. Estas criaturas irán creciendo junto a nosotros y deberemos ganarnos su lealtad mientras avanzamos por un inmenso mundo 3D en busca del objetivo del juego: los Seis Niños Elementales.



NBA COURTSIDE 2002

■ BALONCESTO
■ NINTENDO-LEFT FIELD

Es el baloncesto **llevado a otro nivel de realidad**. Texturas precisas (las caras de los jugadores se **identificarán rápidamente**), físicas reales, animación por "captura de movimientos", un nuevo sistema de pases y una inteligencia artificial refinadísima, serán algunas de sus características. Es la NBA bajo el control de tus dedos, y además podrás elegir entre un **basket superrealista** (con la posibilidad de crear tus propios jugadores) y partidos de acción, en la calle. **Kobe Bryant**, el ídolo de Los Angeles Lakers, ha vuelto a colaborar en el juego, y se deja notar.



PHANTASY STAR



■ AVENTURA-ACCIÓN
■ SEGA-SONIC TEAM

El universo Phantasy Star se presenta en GameCube con la garantía de haber triunfado en la consola Dreamcast y de llevar la firma del Sonic Team. El juego es un **RPG de acción** que tiene lugar en un mundo llamado Ragol, dividido en **seis áreas**, cada una con su propia temática visual. Al principio del juego podremos elegir entre tres razas diferentes, con sus habilidades, características y formas de lucha. Como sabéis, el juego de Dreamcast era jugable a través de Internet. Aunque aun no se ha dicho nada sobre esta posibilidad, apostamos porque esta versión también lo será.

SE VIO EN EL E3

¡MARIO KART CONFIRMADO!

Mario Kart ha sido oficialmente confirmado para la nueva GameCube. Un breve vídeo nos dejó ver las primeras imágenes de lo que seguro se convertirá en uno de los títulos clave de la máquina. Aun falta tiempo de desarrollo (saldrá en el 2002), pero ya se aprecian **innumerables polígonos** en la construcción de los personajes que tienen **animaciones más reales que nunca**. Veremos mucho más durante el Space World de Tokio, que se celebrará en agosto.



ETERNAL DARKNESS



■ SURVIVAL HORROR
■ NINTENDO-SILICON KNIGHTS

Como en Poltergeist, la mansión donde tendrá lugar la acción ha sido edificada sobre una cripta donde fue enterrado EL MAL. Los protagonistas serán **tres personajes localizados en tres épocas de la historia**: un guerrero normando, un hechicero medieval y una chica actual, cuyo su objetivo será limpiar esa mansión de zombies, esqueletos y otros HORRORES. Cada uno podrá utilizar sus propios ataques y estrategias. Pero lo mejor será la **genial atmósfera** creada gracias a unos efectos de luz bárbaros e impresionantes gráficos.



"NINTENDO FUE LA GRAN TRIUNFADORA DEL SHOW. LA EXHIBICIÓN DE GAMECUBE DEJÓ PEQUEÑITAS A LAS DEMÁS CONSOLAS, Y EL DESPLIEGUE DE GAME BOY ADVANCE NO TUVO (NI TENDRÁ) LÍMITE. AH, Y FUE EL ÚNICO STAND DE LA FERIA QUE ESTUVO ABARROTADO EN TODO MOMENTO: NO HUBO UN SEGUNDO DE DESCANSO."

RAVEN

BLADE



■ **RPG-ACCIÓN**
■ **NINTENDO-RETRO STUDIOS**

Presentamos un nuevo RPG de acción, género que no se va a quedar cojo en GameCube (como sí ocurrió en N64). Éste nos pone en el papel de un **héroe mitad mago mitad caballero**, que debe localizar un poderoso hechizo llamado Raven Blade. Para ello recorrerá pueblos y ciudades, castillos y mazmorras, **dialogando con algunos seres y combatiendo** con otros. Las batallas serán una de las claves del juego, puesto que además de la espada, nuestro héroe podrá usar **hechizos y artes marciales**. Serán en **tiempo real** y estarán rodeadas de unos efectos gráficos que nos pondrán los pelos de punta.

RICOCHET RICKY



Es el primer proyecto de TITUS para GameCube. Un divertido **arcade de aviones** en el que nos convertiremos en un temerario piloto y recorreremos diferentes ciudades de Europa combatiendo contra un ejército de enemigos. Un impresionante aspecto gráfico nos hace esperar lo mejor de este juego.

STARFOX-DINOSAUR PLANET



Fox McCloud, conocido aventurero de la afición N64 y Super Nintendo, viaja al planeta de los dinosaurios para liberar a la población del caos en que vive. El juego se ha concebido como una **aventura al estilo de Zelda**, sólo que con más dosis de acción que de RPG. Ofrecerá una **factura técnica excelente**.

LUIGI'S

MANSION



■ **AVENTURA**
■ **NINTENDO**

Luigi ha invitado a Mario a conocer la mansión que ha heredado, pero el fontanero no se presenta a la cita. En lugar de eso, Luigi descubre que la **casa está llena de fantasmas** y, aspiradora en mano, se va a dedicar a limpiar el polvo. El argumento tiene gracia, pero la forma en que se ha plasmado os va a dejar sin habla. El juego terminará siendo casi una película, por ejemplo "Cazafantasmas", en la que alucinaremos con los **efectos de luz, transparencias y sombras** que desplegará. Y eso sin hablar de las animaciones de Luigi, que parecen sacadas del mejor Charles Chaplin. A reir tocan.



SE DIJO EN EL E3

ELECTRONIC ARTS TAMBIÉN SE ANIMA

La lista inicial proyectada por EA incluye **10 juegos** entre los que habrá versiones de "clásicos" y novedades. Los nombres que ya han salido a la luz son: **"Madden NFL 2002"**, **"SSX: Special Edition"**, **"FIFA MLS"**, **"NBA Live"**, **"James Bond 007"** y **"Harry Potter"**. El desarrollo de todos ellos va viento en popa, y los más adelantados son "Madden" y "SSX", que podrían estar listos a finales de este mismo año.

REPORTAJE

SUPER SMASH BROS. MELEE



■ LUCHA
■ NINTENDO

El nuevo «Smash Bros» de GameCube promete **ofrecer mucho más** que la entrega de Nintendo 64, que tanto éxito alcanzó en su momento. Para empezar ofrecerá más a **nivel gráfico**, donde como veis alcanza cotas difíciles de igualar. Contará con **numerosos planos de scroll** que permitirán darle profundidad al juego, y los entornos ofrecerán una **sensación de volumen perfecta**. En jugabilidad se han potenciado los **combates multijugador**, y la aparición de personajes secretos va a ser una de las claves junto a los nuevos modos en juego, como la batalla con 64 luchadores de la que debemos salir airosos. Como nuevos personajes apuntad la aparición de Pokémon como **Charizard, Lugia o Entei**, con los que los fans se lo van a pasar en grande. Por último, comentamos que podremos utilizar nada menos que 30 nuevos ítems de ataque y defensa.



METROID

PRIME



■ SHOOT'EM UP SUBJETIVO
■ NINTENDO-RETRO STUDIOS

El clásico Metroid, el de Super Nintendo que los más viejos del lugar recordarán, se ha convertido en un increíble **shooter 3D**, de los de **acción a tope y vista en primera persona**. Para su viaje a GameCube se ha recreado un fantástico universo 3D que **convierte al juego en una película de ciencia ficción**. Aquí habrá prácticamente de todo: disparos, un arsenal con armas de todo tipo, dosis de exploración y muchos monstruos. Las únicas imágenes que se han podido ver corresponden a la intro, pero no hay duda de que será uno de los juegos imprescindibles de GameCube.

TONY HAWK 3



¿Estás preparado para enfrentarte al tráfico de la ciudad, para **moverte con tu skate entre la gente y los coches**? Pues date prisa que la tercera de Tony tendrá eso y mucho más. Hablamos de **nuevos modos de juego, nuevos escenarios** (Los Angeles sufrirá un terremoto mientras estamos saltando), más **combos**, y por supuesto una apariencia gráfica mucho más suave y real.



SE OYÓ EN EL E3 EL PRECIO DEL DESEO

Nintendo GameCube será una realidad en USA el día 5 de **noviembre**, y aterrizará al precio de **199.99\$** (40.000 ptas). El precio del software será de **49.95 \$** (unas 10.000 ptas).

Además podemos contaros que el lanzamiento de la máquina estará acompañado de cerca de 20 títulos, y que los cálculos de Nintendo son vender **2.5 millones** de consolas hasta final de año, alcanzando los **4 millones** en todo el mundo a finales de marzo de 2002 (ojito con estos datos, que es posible que en marzo aún no haya llegado la consola aquí).

VIRTUA STRIKER 3



■ FÚTBOL
■ SEGA-AMUSEMENT VISION

Con la mente puesta en no incurrir en los mismos errores que mostraba la versión Dreamcast de «Virtua Striker»: buenos gráficos pero jugabilidad escasa, Amusement Vision está diseñando un juego de fútbol impresionante. A pesar de estar en pleno desarrollo, tuvimos ocasión de verlo en una máquina, funcionando a tiempo real y nos quedamos absolutamente alucinados. **El modelado era sólido y las animaciones perfectas**, pese a la elevadísima cantidad de polígonos utilizados. El juego pues será un **fiel reflejo de la máquina recreativa** que tanto éxito sigue teniendo entre el público japonés.

GB ADVANCE



JUEGOS PARA TODOS LOS GUSTOS, DE TODAS LAS COMPAÑÍAS Y TODOS LOS GÉNEROS. LA OFERTA JUGABLE PARA GAME BOY ADVANCE ERA VARIADA Y ATRACTIVA. SI AÚN NO LA TENÉIS, AQUÍ ENCONTRARÉIS UNA BUENA EXCUSA PARA COMPRÁROSLA.

ADVANCE WARS

■ **ESTRATEGIA**
■ **NINTENDO-I. SYSTEMS**

Los juegos de guerra y estrategia van a tener un papel muy especial en la nueva Advance. Aquí tenemos uno de los más prometedores, que amenaza con desplegar toda la artillería pesada. Así es, utilizando tanques, helicópteros, tropas... deberemos conquistar más de **100 territorios**.

El control será muy sencillo: **movimiento de tropas sobre el mapa y combates con gráficos muy cuidados**, y los modos de juego, incluidos versus y multijugador, engancharán a los que se estrenen en estas lides.



BARBARIAN

■ **LUCHA**
■ **TITUS**

En este juego de lucha viajaremos al pasado, a la época de los **vikings**, para combatir con **enormes guerreros** (en tamaño y presencia en pantalla) que utilizan sus **hachas y espadas** como armas mortales. Los escenarios sin embargo nos trasladarán a enclaves exóticos, como el desierto, la tundra o la Amazonia. Serán interactivos en la medida en que podremos descubrir nuevas zonas (probad a arrojar algún enemigo contra el borde de la pantalla) que a su vez pongan en juego nuevos ítems para aprovechar.



SE DIJO EN EL E3 LOS 12 DE ACCLAIM

Los chicos de Acclaim están dispuestos a tirar la casa por la ventana: **más de 100 millones de dólares quiere invertir esta compañía** en el desarrollo de juegos de nueva generación. Entre estos proyectos habrá **12, ya declarados, para GameCube**. Ocho ya tienen nombre: «All-Star Baseball 2002», «Dave Mirra FreeStyle BMX2», «XG3 Extreme Racing», «NFL QBC 2002», «Crazy Taxi», «18 Wheeler», «Legends of Wrestling» y «Jeremy McGrath Supercross World». La promesa está servida, pero no se cumplirá antes del 2002.



"LA EDICIÓN 2001 FUE DE LOS MEJORES E3 DE LOS ÚLTIMOS AÑOS. EL MERCADO SE ANIMA Y ESO SE NOTA EN LA CANTIDAD DE VISITANTES, EL TAMAÑO Y ESPECTACULARIDAD DE LOS STANDS, EL NÚMERO DE JUEGOS Y LA CALIDAD DE LAS ATRACCIONES QUE VISITAMOS".

BATMAN VENGEANCE

■ **ACCIÓN-PLATAFORMAS**
■ **UBI SOFT**

Las nuevas aventuras de Batman tomarán la Game Boy Advance antes de final de año. Lo harán con un juego típico del hombre murciélago, con **mucha acción, golpes de karateka y esos "gadgets"** que a Batman tanto le gusta utilizar: sí, como ese gancho que nos permite movernos entre plataformas de diferentes alturas.

«Batman Vengeance» estará estructurado en episodios, como si fuera la «**animated serie**» de televisión, y contará con **12 niveles**. Entre cada uno de ellos podremos asistir a unas **secuencias cinemáticas** de las de poner la carne de gallina. Durante el juego tampoco podremos quejarnos de los gráficos, estarán muy por delante de los cartuchos GBC.



REPORTAJE

BOMBERMAN ADVANCE

■ ACCIÓN-AVENTURA
■ ACTIVISION-HUDSON SOFT

Lo último de Bomberman aterrizará en Japón en breve, y por allí ya andan frotándose las manos. Han oído que este Bomberman incluirá un **nuevo modo aventura** y están como locos por probarlo. Será una especie de **RPG de acción**, así en plan Zelda pero con las bombas y los bombazos como máximo reclamo. Pero en realidad hay todavía más expectación por disfrutar del **nuevo modo multijugador**, que promete docenas de nuevos ítems, habilidades, personajes... demasiadas novedades como para perderselo.



MEN IN BLACK: THE SERIES

■ PLATAFORMAS-ACCIÓN
■ GRAVE ENTERTAINMENT

En las nuevas aventuras de los MiB podremos controlar a cualquiera de los **dos agentes** y manejar las **nueve armas** que tendrán a su disposición. Todo será poco para salvar al mundo. El objetivo será eliminar la basura alien de la Tierra a lo largo de seis enormes niveles que nos llevarán de paseo por la ciudad de Nueva York. ¿De paseo? A **plataformas heladas**, **túneles de viento** y zonas donde la gravedad no existe le llamáis un paseo. Bueno, siempre podréis tirar de cable link para jugar a dobles.



BANJO-KAZOOIE



■ AVENTURA
■ NINTENDO-RARE

Explosiva entrada del dúo Banjo Kazooie en Game Boy Advance. Casi, casi **tal cual han viajado desde la versión de N64**, porque disfrutarán de sus **movimientos más típicos** y estarán todos los personajes conocidos. Desde una vista aérea recorreremos diferentes lugares a la búsqueda de Jiggys y Jinjos, mientras resolvemos los nuevos puzzles que tendremos por delante. La mano de Rare empieza a lucirse en Game Boy Advance.

BREATH OF FIRE



■ RPG
■ CAPCOM

Se estrena en GBA una de las **series de ROL** más aclamadas de todos los tiempos. Si ya conocíais el original de Super Nintendo, aquí podréis encontrar gráficos más definidos, nuevas animaciones para cada personaje y un sistema de combate bastante complejo que dará profundidad al juego. Y si no (conocíais el juego de antes), preparaos a vivir una **historia alucinante, con los dragones** como argumento principal, un sinfín de personajes por conocer y multitud de batallas en las que podremos manejar a 4 personajes a la vez.

SE VIO EN EL E3 HARRY POTTER, NUEVA ESTRELLA DEL VIDEOJUEGO

Bienvenidos a **Hogwarts**, la escuela de magos, de la mano de Harry Potter y **Electronic Arts**, que han unido fuerzas para trasladar la exitosa obra de J.K. Rowling a las **portátiles de Nintendo: GBC y GBA Advance**. Una parte del gran stand de EA estaba dedicada a este personaje, como presagio de que a partir de noviembre se convertirá en una estrella del videojuego. Por lo visto, además disfrutaremos de un título interesante, tanto o más que su brillante licencia.

DIDDY KONG PILOT

■ CARRERAS
■ NINTENDO-RARE

Los Kong y los Kremling, viejos conocidos de la afición nintendera, se han desafiado a una **carrera por los aires** y han puesto sus locos aviones a nuestra disposición. Así que temed, aviones comerciales y cazas, porque está a punto de comenzar una carrera sin piedad. Los escenarios serán idílicas playas y otros parajes perfectamente recreados en 3D. Pero lo mejor del juego será el modo **TILT**, que hará que los personajes se muevan en pantalla en función de lo que nosotros movamos la propia Game Boy. Flipante.





SE DIJO EN EL E3

LA LISTA DE UBI SOFT

Aquí tenéis la lista de títulos que maneja Ubi para Nintendo GameCube, junto a un pequeño detalle de cada uno:

Batman Dark Tomorrow: Concepto acción-aventura sobre la base de las "Animated Series". Lo desarrolla Kemco.

Donald Duck: Acción plataforma para el 2002.

Largo Winch: Basado en el cómic del mismo nombre, tendrá un esquema de acción tipo James Bond.

Tarzan: Le ayudaréis a hacer esquí acuático, descenso de rápidos, caída desde cataratas...

Rayman M: Nueva entrega con vocación multijugador.

Crouching Tiger, Hidden Dragon: Como la película, el juego promete argumento intrigante y artes marciales a tope.

Rally Simulation: El juego de rallies definitivo.

DK COCONUT

CRACKERS



■ PUZZLE

■ NINTENDO-RARE

Segundo puzzle que llegará a GAdvance (tras kurukuru...), y nada menos que de la mano de uno de nuestros héroes favoritos: Donkey Kong. La mecánica consiste en tirar cocos contra un tablero cuadrado que veremos desde arriba. Los cocos se romperán y rellenarán los cuadros con pintura de colores. Así, formaremos rectángulos y cuadrados del mismo color para conseguir puntos. Pero ojo, los Kremings intentarán fastidiarnos el plan. El jueguito contará con una gran variedad de modos, incluido un flipante multijugador.

GOLDENSUN



■ AVENTURA-RPG

■ NINTENDO

Un poderoso artefacto mágico ha sido robado de tu pueblo y en malas manos puede destruir el mundo. Tendrás los cuatro elementos: fuego, agua, viento y tierra a tu disposición para elaborar los hechizos mágicos más eficaces y recuperar el poderoso ítem. De eso se trata en este juego, de dominar el arte de la magia y la alquimia para salir victorioso de las innumerables batallas que nos esperan. Y también se trata de recorrer de punta a punta un maravilloso mundo, poblado por las criaturas más originales jamás vistas. Por cierto, tendrá un modo para 4 jugadores rompedor.

MAGICAL VACATION

■ RPG

■ NINTENDO-BROWNIE BROWN

Desde luego Game Boy Advance no se va a quedar sin buenos RPG. Éste viene firmado por la misma gente que hizo **Secret of Mana**, un título clásico de Super Nintendo (qué tiempos aquellos) y se ha propuesto combinar gráficos de lujo con un argumento espectacular. Un grupo de estudiantes de magia son trasladados a una dimensión paralela por unos brujos. Su objetivo será encontrar el camino a casa y para ello tendrán que combinar sus habilidades y aprovechar sus conocimientos, pues en el grupo habrá gente muy diferente, capaz de hacer cosas muy distintas. En fin, todo un reto.



FINAL FIGHT ONE



■ BEAT'EM UP

■ CAPCOM

La máquina recreativa nos impactó y la versión de Super Nintendo, que fue muy fiel al arcade, nos convenció. Ahora llega a Game Boy Advance intacta, tal cual la jugamos en los salones, con los tres personajes (Bill, Guy y Cody) y todos los stages donde nos encargamos de zurrar a los malos. La apariencia gráfica también nos recuerda a la recreativa, con los luchadores sólidos y estirados, buenas animaciones para movimientos y golpes, y escenarios perfectamente recreados. Será, es, uno de nuestros favoritos.

MEGAMAN B/N



■ RPG

■ CAPCOM

A pesar de lo que sugieren el título y la pantalla que os ofrecemos, este Mega Man no es el típico arcade de acción con el héroe azul trabajando a tope para salvar al mundo. Aquí también tendremos que salvarlo, pero de otra manera, ¡¡en un RPG puro y duro!! Así será, en el papel de un tipo llamado Netto lucharemos contra una serie de virus computerizados con la ayuda de Mega Man. Las batallas serán por turnos y durante el juego abundarán las escenas de diálogo (que no sabemos si por aquí las tendremos en castellano). La apariencia gráfica nos ha convencido del todo, sólo falta que el sistema de juego se adapte a lo que queremos. Pronto lo probaremos.

SE DIJO EN EL E3 TENEMOS DUKE PARA RATO

Y además por partida doble. Take-Two ha anunciado que apoyarán con BUENOS juegos a las dos nuevas consolas de Nintendo, y que **Duke Nukem Forever** será uno de los primeros que llegarán tanto a GBA como a GameCube. El jefe de la compañía, Kelly Summer, ha dicho que la combinación entre la imagen de Duke y la capacidad de GameCube puede ser explosiva. ¡¡Boooooom!!

REPORTAJE

MARIO KART ADVANCE



■ CARRERAS
■ NINTENDO

Jugabilidad y técnica se han unido en esta versión portátil de Mario Kart, sin duda la más deseada en este momento. Y no hace falta explicar por qué. Basta contaros que las **carreras de los héroes Nintendo serán tan manejables y divertidas** como en la versión de Super Nintendo, y que los **gráficos se acercarán a la de Nintendo 64**. Tendremos **20 circuitos**, tan detallados como el de la imagen, para dar caña a los amigos (el modo "multi" promete romper amistades), un modo batalla de acción total y por supuesto un buen montón de ítems a nuestra disposición. Saldrá a la venta **después del verano**.

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

■ ESTRATEGIA
■ UBI SOFT

Si os habéis entusiasmado con Metal Gear pero queréis dar el salto a algo más serio, con **más estrategia**, aquí tenéis lo último de Ubi: Rainbow Six. En este juego seremos el líder del escuadrón Rainbow y deberemos dirigir a nuestro equipo en varias misiones que irán desde rescatar prisioneros a frustrar actos terroristas. Como veis en la pantalla, jugaremos desde una **vista aérea**, y los **entornos, realistas y variados**, crearán una atmósfera perfecta para salvar el mundo.



SABREWULF

■ AVENTURA-PUZZLE
■ NINTENDO-RARE

Hace mucho tiempo, en un ordenador llamado **Spectrum**, un grupo de desarrolladores de nombre **Ultimate** publicaba Sabrewulf. La historia: un simpático explorador recorría a toda pastilla una laberíntica jungla. Mucho tiempo después, Sabrewulf verá la luz en Game Boy Advance, gracias a Rare (que antes eran Ultimate). También nos llevará a la jungla, y nos invitará a **controlar al explorador Sabreman**, pero esta vez con el objetivo de **localizar a una serie de criaturas y resolver enigmáticos puzzles**. La apuesta gráfica estará también a la altura de los tiempos.



SE DIJO EN EL E3 TUROK EVOLUTION

La serie editada por Acclaim volverá a crecer con la llegada del quinto juego de TUROK. Se llamará **TUROK EVOLUTION** y promete acercarnos a mundos vivos, donde habitarán multitud de criaturas inteligentes y peligrosos enemigos. La perspectiva continuará siendo frontal, en primera persona, y a los **niveles de acción** añadirán **toques estratégicos** que darán un vuelco a la jugabilidad.



"SEGA PREPARA 10 TÍTULOS PARA GAMECUBE, Y LOS TRES PRIMEROS DE LA LISTA SERÁN PHANTASY STAR, SUPER MONKEY BALL Y VIRTUA STRIKER 3. QUIEREN APLICAR EN LA NUEVA CONSOLA DE NINTENDO SU EXPERIENCIA EN EL MUNDO "ONLINE", JUGAR A TRAVÉS DE INTERNET. ADEMÁS, VERSIONARÁN SUS MEJORES TÍTULOS DEPORTIVOS."

SONIC ADVANCE

■ ARCADE
■ SEGA-SONIC TEAM

La **masкота de Sega** es mayor (cumplió 10 años en junio) y ha decidido independizarse. El primer nuevo hogar que probará es la portátil de Nintendo, donde se lucirá con un **arcade frenético** hecho a imagen de las versión MegaDrive. Ya sabéis que el objetivo es **recoger anillos** recorriendo a toda pastilla los enrevesados escenarios cargados de **loopings y giros**. Podremos manejar a cuatro personajes: **Sony, Tails, Knuckles y Amy**. Y alucina porque se ofrecerá un modo para cuatro jugadores que puede ser la bomba de esta temporada.



SPIDERMAN

■ ARCADE-ACCIÓN
■ ACTIVISION

Este «Spiderman: Mystery's Menace» será la continuación de la última entrega que hemos visto en GBCOLOR. Está planteado en forma de **explosivo beat'em up**, con **scroll lateral y múltiples planos** que le dotarán de una formidable sensación de profundidad. Habrá que utilizar los puños y lo que no son los puños, ya que nos han regalado movimientos nuevos para enfrentarnos con garantías a los **18 niveles** de buenas peleas, lanzamiento de telas de araña y carreras. El aspecto gráfico contará con un **sensacional uso del color y caracteres renderizados en 3D**.



SPYRO THE DRAGON



■ **AVENTURA**
■ **UNIVERSAL INTERACTIVE**

Os presentamos a **Spyro**, un simpático dragón que va a haceros pasar muy buenos ratos en vuestra GBAdvance. En su estreno para la portátil, protagonizará una aventura que os atraparé por su **vibrante desarrollo** y exquisitos gráficos. Nuestro amigo se desenvolverá a las mil maravillas por los escenarios 3D y 2D que ofrecerá el juego. Podrá saltar, correr, deslizarse en cualquier dirección, recoger gemas y arrojar fuego a los enemigos. Junto al juego principal, por si no tuviéramos bastante, habrá también **varios minijuegos y fases de bonus** que utilizarán el famoso Modo 7.



SE DIJO EN EL E3 JACKIE CHAN Y SPIDERMAN, A GAMECUBE

La compañía Activision está dispuesta a volcarse más que nunca en las nuevas máquinas de Nintendo. Precisamente acaban de confirmar la **tercera entrega de Tony Hawk** y el desarrollo de un juego de **Spiderman**, en ambos casos para GameCube y con fecha de lanzamiento a lo largo del 2002. También en GameCube verá la luz un juego basado en las peripecias del ratón **Stuart Little**, y para Game Boy Advance ya hay en marcha la conversión de la **serie de animación Jackie Chan**.

SUPER STREET FIGHTER II



■ **LUCHA**
■ **CAPCOM**

El título completo del juego es «**SSF II: Turbo Revival**» y estará basado en el clásico «**Super Street Fighter II Turbo**» de Super Nintendo. A los que se acuerden de este jugazo o lo hayan disfrutado, que sepan que se mantendrán los modos de juego, los luchadores y ¡la calidad gráfica!, y que disfrutaremos de un modo para cuatro. Si por el contrario nunca habéis oído hablar de este clásico, lo presentaremos como **el juego de lucha más divertido y jugable** que ha visto la luz. Fácil de controlar y exprimir, llevó el género a sus más altas cotas, y por eso tenerlo ahora en la portátil es todo un honor.

WARIOLAND 4



■ **PLATAFORMAS**
■ **NINTENDO**

Wario, el hermano malvado de Mario, protagonizará un divertido plataformas en la nueva Advance. **Ambicioso como siempre**, se ha internado en una jungla llena de peligros para encontrar una pirámide de oro. Pero lo que va a encontrar son más dificultades que de costumbre. La primera, que **ya no es inmortal**, como en sus tres cartuchos anteriores. Ahora tendrá que guardarse bien las espaldas, cuidarse de las serpientes y otros bichos que pulularán a su alrededor, para avanzar por los **20 niveles** que Nintendo ha diseñado con tino y detalle. Lo veremos **antes de navidades**, será un título clave.

TOP GUN



■ **ACCIÓN**
■ **TITUS**

En esta misma revista podréis encontrar el comentario de la versión GBCOLOR de este juego. Como verás, nos ha gustado bastante. Tiene un **buen nivel de acción, la perspectiva adecuada y un buen tirón con el tema de los aviones**. Pues bien, la versión de Game Boy Advance será muy, muy similar sólo que tendrá un **aspecto gráfico más detallado**. Bueno, ya lo estáis viendo, los escenarios tienen volumen, la sombra del avión también está muy conseguida y el uso del color es más que apropiado. En jugabilidad promete lo mismo que en GBC, **cumplir misiones en diferentes territorios pilotando nuestro genial caza**.

X-MEN



■ **BEAT'EM UP-LUCHA**
■ **ACTIVISION**

Si queréis **acción de la buena**, esperad a ver de lo que son capaces los X-Men en su estreno en la Advance. El juego incorporará dos modos: un **beat'em up** para un jugador, en el que nos veremos las caras con más de **40 personajes**, todos conocidos **del cómic**. Según el personaje que elijamos, pondremos en práctica distintos movimientos, aunque todos pasarán por una buena combinación de artes marciales y boxeo. El otro modo de juego que os anticipábamos es un **versus para varios jugadores** en el que combatiremos en el mismo ring hasta hacernos con el título de vencedores del torneo. Y todo ello bordado por un **alucinante nivel técnico**.

El tiempo en sus manos

LEGEND OF ZELDA ORACLE OF AGES

► DATOS DEL JUEGO

- **GAME BOY COLOR**
- **RPG/ACCIÓN**
- **SEPTIEMBRE**
- Compañía: **NINTENDO-CAPCOM**
- Equipo: **NINTENDO-FLAGSHIP**
- Lanzamiento en USA: **MAYO 2001**
- Origen del Juego: **JAPÓN**

► ADEMÁS SABEMOS QUE...

► Oracle of Ages se complementa con **Oracle of Seasons**, la otra aventura de Zelda que saldrá simultáneamente a la venta. Finalizando cualquiera de ellas, recibiremos un password que nos permitirá comenzar la siguiente con ciertas ventajas. A su vez, alcanzar el final del nuevo cartucho nos proporcionará un nuevo password para rejugar la primera aventura con bastantes sorpresas. Total, que la relación entre ambos juegos no se acabará fácilmente.

► Por supuesto, **estará en castellano**. De ello se ocupa el equipo de traducción de Nintendo, que ahora trabaja en las oficinas centrales de Nintendo Europa en Frankfurt, Alemania. Pero el título del juego será Oracle of Ages, eso no cambiará.

► UNA APUESTA...

Con permiso de Pokémon, será el cartucho de Game Boy Color más solicitado.

Hola, bienvenidos al nuevo universo de Zelda. Os invitamos a descubrir una de las aventuras más gozosas que pasarán por vuestras manos.

Cada ciertos años ocurren cosas, llegan juegos, que marcan una época y condicionan la línea que se debe seguir en adelante. Este año ha ocurrido una llamada Oracle of Ages. Parece un cartucho más, pero será la **aventura más alucinante** que seguramente pasará por tus manos y tu portátil en mucho tiempo (o hasta que salga su "doble", Oracle of Seasons). Ahora lo tenemos aquí, con el suficiente tiempo de antelación para regocijarnos en esta preview. Que empiece así...

En una tierra lejana llamada **Labrynna** están a punto de suceder terribles cambios. La malvada **Veran, Sacerdotisa de las Sombras, ha secuestrado a Nayru, Oráculo del Tiempo**, y la ha escondido 400 años atrás en el tiempo (pero en el mismo sitio). Con ello, Veran se ha adueñado del tiempo, y ahora su objetivo es cambiar el pasado para que el presente se convierta en un mundo sombrío. Y Link está metidísimo en el ajo. Tanto, que confían en él para recuperar a Nayra y devolver el tiempo, las cosas, a su sitio.

A partir de aquí se iniciará una **larguísima (más de 30 horas) historia** de saltos en el tiempo, puzzles y acción con un **guión buenísimo y una puesta en escena** como las mejores películas de Hollywood. El diseño gráfico estará basado en el legendario **Link's Awakening**,

aunque notaréis el desarrollo exclusivo para GBC, y también os "sonará" la parte auditiva. Pero que conste que Oracle... será mucho **más complejo y sabrá sacudir tus neuronas** con mayor satisfacción que la anterior aventura de Game Boy.

El Arpa del Tiempo

El objetivo de la aventura será devolver el tiempo a su sitio, para lo que deberemos recuperar **8 Essences of Time** que se ocultan en otras tantas mazmorras. De camino iremos consiguiendo innumerables ítems, muchos ya vistos en juegos de la serie (la pala, el Brazaletes de Fuerza) y otros nuevos (como las semillas mágicas). Pero el más valioso será el **Arpa del Tiempo**, un instrumento que nos permitirá saltar entre distintas épocas en cualquier momento.

Por otro lado, **habrá objetivos paralelos a la meta final**. Por ejemplo, conseguir **anillos**. Con ellos desbloquearemos nuevas zonas y secretos. Pero no será fácil pillarlos, tendremos que usar el coco (y algunos ítems) para descubrirlos todos. En fin, como todavía queda una review por hacer, ponemos punto y final con una frase de redoble: **la estela de Link vuelve a brillar y a nosotros ya nos ha iluminado.**

Nintendo y Capcom han superado con creces en «Oracle of Ages» la jugabilidad del genial «Link's Awakening».

HABRÁ QUE TENER MUCHOS "ÍTEMS"...



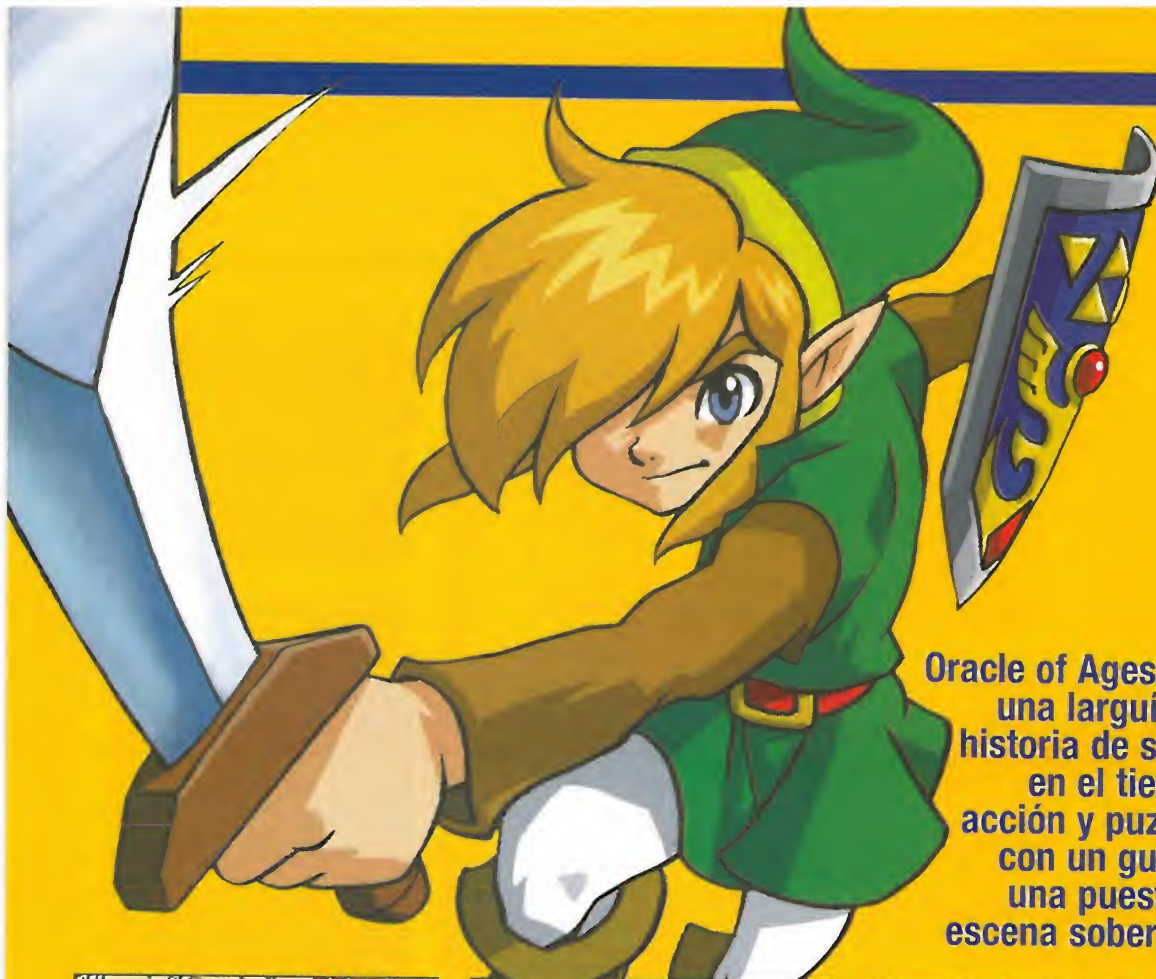
Link necesitará localizar un montón de ítems para avanzar. Lo primero que le hará falta es la espada. Con ella cortará todo tipo de arbustos. Después vendrá la pala, que conseguirá en el "pasado". Gracias al Brazaletes de Fuerza podrá mover objetos pesados, como podéis ver en la pantalla que está justo aquí al lado.



Link utilizará un ítem "incendiario" para acceder a zonas bloqueadas por pequeños árboles.



Las mazmorras estarán llenas de sorpresas. No podrás conformarte con hallar la salida. Buscarás los tesoros...



Oracle of Ages será una larguísima historia de saltos en el tiempo, acción y puzzles, con un guión y una puesta en escena soberbios.



Link se presentará ante la Reina Ambi en un momento clave del juego. Ojo, ella está poseída por el poder de Veran.



Camino de Labrynn, en la intro del juego, podremos completar imágenes así de bucólicas, con Link al galope.



En las salas de las mazmorras habrá elementos comunes como los interruptores, tesoros o enemigos.



Los anillos que encuentres deberás llevarlos a la tienda de Vasu, donde se les dará una utilidad.

A POR EL ARPA



En la casa de Impa, un túnel secreto oculto por un objeto que podremos mover...



...nos llevará a un cuartito con una escalera subterránea que a su vez nos permitirá descubrir...



...el ¡¡Arpa del tiempo!! Un importantísimo ítem con el que nos podremos trasladar...



...adelante y atrás en el tiempo con sólo tocar la melodía correspondiente.

PRIMEROS PASOS DE LINK EN LABRYNNA

Hasta que se abra el agujero en el tiempo, los primeros pasos de Link serán más que nada un dejarse llevar por el bosque de Labrynn. Nuestro aventurero quedará perplejo por el canto de Nayra, ante la que será llevado por una vieja conocida, Impa. Ella será quien le reciba a su llegada, en plan extraterrestre, y quien reconozca la madera especial de nuestro héroe. Pero la historia de amor se torcerá desde el principio, y además Link se verá acosado por otros "objetos" durante el juego.



1. Este castillo será el inicio de la aventura. Una imagen impresionante, ¿verdad?



2. Link será recibido por Impa en Labrynn. Impa es la ayudante de la princesa Zelda.



3. El primer encarguito será mover esa pesada piedra con el escudo de Hyrule grabado.



4. Después entraremos en contacto con Nayra y sus hipnotizados admiradores.



5. Nosotros también caeremos ante la belleza y armonía de la señorita.



6. Pero Veran se llevará a Nayra y nos dejará sin chica y con el "tiempo muy revuelto".

EN EL PASADO...



Quando viajes al pasado, verás que los ciudadanos de Labrynn han empezado a construir la Black Tower donde ahora, en el presente, hay una bonita ciudad. Todos sus habitantes se han convertido en esclavos que sólo viven para trabajar en la torre.



La recompensa de acabarse la primera mazmorra será una Essence of Time. Fijaos qué alegría tiene Link.



Moviendo los bloques adecuados, descubrirás interesantes secretos en las mazmorras, como esa escalera.



COMPAÑEROS DE REPARTO

Además de Link y Zelda, el nuevo universo del juego estará poblado por interesantes personajes. Aquí tenemos algunos.



Nayru. Ella es el Oracle of Ages, y como tal maneja el tiempo (el de las horas, no el meteorológico) en Labrynn. Es una joven sabia y serena cuya voluntad libra al mundo de la tristeza.



Maku Tree. Este árbol es el guardián de Labrynn. Nos ayudará a derrotar a Veran, pero para eso debes reunir antes las 8 Esencias, con las que recuperará sus poderes.



Maple. Su abuela le convertirá en una bruja por mucho que se escabulla para darse una vuelta con la escoba mágica. A menudo chocará contigo y te quitará corazones y rupias.



Veran. Señora de las sombras, ha roto el flujo del tiempo en Labrynn. Con sus poderes, se ha apoderado de las mentes de ciertos personajes. Quiere llevar la oscuridad a las tierras de Labrynn...

POR LA PRIMERA MAZMORRA



Sólo queríamos que echarais un vistazo a la primera mazmorra del juego para que veáis cómo será el reto que os espera. ¿Y cómo será? Fino y delicado. De pararse a pensar antes de actuar sobre los bloques, de volver hacia atrás para ir hacia adelante. Y eso que el primer envite será más bien light, y sólo un par de habitaciones os complicarán la vida...



Estas hadas te propondrán un divertido juego de escondite.



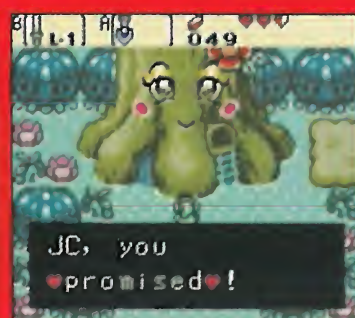
Con los jefes finales tendrás que utilizar inteligentes estrategias



EL ÁRBOL MAKU TENDRÁ LAS RESPUESTAS



No! Noooo!
LEAVE ME ALONE!



JC, you
promised!

El Maku Tree te dará la clave para encontrar a Nayru. Pero antes tendrás que salvarle de las garras de unos malvados cerdos que, en un momento del pasado, quisieron cortar las ramas al cero. Te lo agradecerá con amor eterno.

FAN-CLUB

- 1 Alejandro Sanz 702174
- 2 Chayanne 702178
- 3 Ricky Martin 211809
- 4 Enrique Iglesias 702184
- 5 Baute 211891
- 6 Los Pasaños 702169
- 7 Ricky Martin 702197
- 8 Prince 211839
- 9 R.O.C.A. 200532
- 10 BONO 211807

¡GRATIS!
¡GRATIS!
¡GRATIS!



Llama!
y automáticamente entrarás en el sorteo diario de un **NOKIA 3310** de nueva generación! !
Date prisa... un 3310 puede ser tuyo! !...y no olvides que cuantos más logos o melodías pidas, más posibilidades tendrás, **SUERTE!!**
(Promoción válida hasta el 31 de Agosto)



+ logos y tonos en...
www.mi-logo.com

906 42 11 65

¡nuevos logos!!

Llama, indica el código del logo o tono que quieres, tu número de móvil y en cuestión de segundos... ¡aparecerá en tu pantalla...o sonará cada vez que te llamen!! -)

210409	211567	211573	211576	211577	211578	210381	212462	212463	210386	212677
202227	211586	211589	211590	211591	211592	210376	210377	210378	210379	212680
210380	210387	210388	211585	211605	211805	702068	702226	704901	702124	212682
211582	211583	210407	105026	211806	211844	211847	211848	210404	210406	211630
100301	100308	211802	211822	210391	210393	210400	211829	200002	100263	702233
211834	211835	211846	702176	702181	702186	702198	702281	100282	200004	702238
702108	702116	702058	702037	702048	702047	210372	211800	211813	702123	702095
211629	211804	211811	211825	211828	300195	300213	300254	100007	100008	100009
210402	210403	210405	211572	211580	211581	211588	211595	704481	704482	704493
211596	211598	211601	211603	211606	211616	211621	211622	704558	704569	704577
100082	100359	100361	100363	100364	100367	100369	100370	180212	202161	202201
100376	180095	180096	180098	180101	180102	180173	180190	303585	310098	210397
										702290
										212695

TONOS

Válido para Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8850, 9110
TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110

El Alma Al Aire - Alejandro Sanz
Jesus Bielbet - Bach
Himno De La Alegria - Beethoven
Volando Voy - Camaron
Cada Dia Te Quiero Más - Canciones Populares
Jingle Bells - Canción Navidad
Cumpleaños Feliz - Canción Popular
La Donna E Mobile - Canción Popular
Por Ser Un Chico Excelente - Canción Popular
San Fermín - Canción Popular
Himno de Valencia - Canción Popular
Cacho a Cacho - Estopa
La Raja De Tu Falda - Estopa
Me Falta El Aliento - Estopa
Poquito A Poco - Estopa
Sevillanas del adiós
Para No Verte Más - La Mosca
Himno de Eurovisión

431371 Sueña La Margarita - Sevillanas
431384 Yesterday - The Beatles
431391 Real Madrid - Himnos de Fútbol
431404 Sevilla hasta la muerte - Himnos de Fútbol
431406 Betis - Himnos de Fútbol
431407 Himno de España
431408 Himno de España (versión corta)
431409 No Cambié Tamara
431410 Quinto Levanta - Popular
431411 Sinfonia - Mozart
431412 El Clave Bien Temperado - Bach
431433 A Por Ti - Tamara
431434 Yellow Submarine - The Beatles
431435 Tirititram - Camaron
431436 All You Need Is Love - The Beatles
431438 Millenium - Robbie Williams
431467 Fly On The Wings Of Love - Annia
431470 Livin On A Prayer - Bon Jovi

431496 Alfa Turca - Mozart
431531 Get Back - The Beatles
431446 Natalie - Julio Iglesias
431449 Variaciones Goldberg - Bach
431440 Cuando Nadie Me Ve - Alejandro Sanz
431442 Heart Of Glass - Blondie
431443 Como El Agua - Camaron
431505 Boom Boom - Chayane
431493 Levantando Las Manos - El Símbolo
431484 Be With You - Enrique Iglesias
431383 Gustito - Ketama
431504 La Bomba - King Africa
431530 Maggie May - Rod Stewart
431403 Sledge Hammer - Peter Gabriel
431508 Strangers In The Night - Frank Sinatra
431381
431399

!!! nuevos tonos !!!

top 10 tonos

Misión Imposible - CINE	407714
Sex Bomb - TOM JONES	407480
Dancing Queen - ABBA	407201
Let It Be - THE BEATLES	407740
Every Breath You Take - POLICE	407620
The Wall - PINK FLOYD	407406
We Are The Champions - QUEEN	407403
Tubular Bells - MIKE OLDFIELD	407633
American Pie - MADONNA	407370
Take On Me - A-HA	407600

Only happy when it rains - Garbage 407321
Mambo number 5 - Lou Bega 407364
I still believe - Mariah Carey 407374
Staying Alive - Bee Gees 407231

CINE Y TV

Los Picapiedra - TV 407680
James Bond - Cine 407687
La Pantera Rosa - TV 407693
Superman - Cine 407700
Misión Imposible - Cine 407714
Los Simpsons - TV 407696
Top Gun - Cine 407232
Friends - TV 407681
Alfred Hitchcock - TV 407706
Halloween - Cine 407683
Los Teleñecos - TV 407703
Puente sobre el río Kwai 407718
La Familia Adams - Cine 407668
Inspector Gadget - TV 407685
El equipo A - TV 407667
El coche Fantástico - TV 407688
Los Monster - TV 407702

Éxitos

The best of me - Bryan Adams 407253
Thats the way it is - Celine Dion 407254
Genie in a bottle - Celine Dion 407258
I Turn to you - Celine Dion 407259
Linger - Cranberries 407269
Ode to my family - Cranberries 407270
Better off alone - Alice DeeJay 407284
Another race - Eiffel65 407294
Dub in life - Eiffel65 407296
To much of heaven - Eiffel65 407297
Guilty conscience - Enemem 407299
My name is - Enemem 407300
The world is not enough - Garbage 407320
Push it - Garbage 407322
Got til its gone - Janet Jackson 407335
Together again - Janet Jackson 407336
Again - Janet Jackson 407337

Red Red Wine - UB 40 407484
Staying Alive - Bee Gees 407231
Say what you want - Texas 407471
Dancing Queen - Abba 407201
Let it be - Beatles 407740
Every breath you take - Police 407620
The wall - Pink Floyd 407406
Its not unusual - Tom Jones 407479
Brother Louie - Modern Talking 407634
Black or white - Michael Jackson 407631
Lambada - Karmela 407626
Tubular Bells - Mike Oldfield 407633
Viva Forever - Spice Girls 407452
Hey Jude - Beatles 407742
Candle in the wind - Elton John 407617
China in your eyes - Modern Talking 407635
We are the champions - Queen 407408
All Star - Smash Mouth 407447
Can't enough of you baby - Smash Mouth 407448
Strange love - Depêche Mole 407276

El primer reencuentro con tus mascotas preferidas **JURASSIC PARK 3** **THE DNA FACTOR**

➤ DATOS DEL JUEGO

- ▶ **GAME BOY ADVANCE**
- ▶ **ACCIÓN/PLATAFORMAS**
- ▶ **AGOSTO**
- ▶ Compañía: **KONAMI**
- ▶ Equipo: **KONAMI**
- ▶ Lanzamiento en USA: **JULIO 2001**
- ▶ Origen del Juego: **USA**

➤ ADEMÁS SABEMOS QUE...

▶ Los dinomaniacos pueden disfrutar en la página oficial "jp3.jurassicpark.com" del trailer de la película, imágenes como la de abajo, sonidos utilizados e incluso una aventura interactiva en una recreación de Isla Sorna.



La película arrasará en los cines, y Konami, con sus «JP3», hará lo propio en GB Advance.

El primero que veremos llegar por aquí será la versión especial para biólogos. Lo decimos porque, como tengamos que ponernos a explicar lo que es el DNA, pues ocupamos seis páginas (y sin esquemas). El caso es que Lori y Mark, dos jóvenes aventureros, se han metido a eso de clonar, que está ahora tan de moda. Y los bichos que han elegido para clonar son, fíjate por dónde, dinosaurios. Para ello, como sabes, no basta con una fotocopidora, hace falta ácido desoxirribonucleico (no, si al final...) de cada uno de los bicharracos. Y ese será nuestro principal cometido en el juego. A través de una decena larga de niveles ambientados en Isla Sorna, deberemos correr y saltar como potros para hacernos con todo el DNA de cada zona. Una vez recogido, al

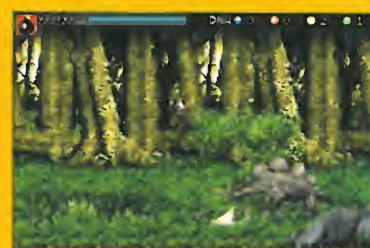
laboratorio y a hacer cositas para recomponer las partes dañadas. Pero claro, esto no sería Jurassic Park sin un dinosaurio que llevarnos a la boca, o viceversa, sin que se nos lleve a la boca un dinosaurio. Por eso Konami poblará cada nivel con una de las diez especies de dinos que veremos en la película. **Braquiosaurios, velociraptores, el temido tiranosaurio... cada uno tendrá su nivel específico** y, como podéis apreciar, estarán más que bien representados en la pantalla de Advance. La digitalización de los sprites dinosaurios (por Zeus, fea e inexistente palabra) contribuirá a crear esa sensación de alarma que seguro nos provocará la película. Y mención aparte, el sonido, que incluirá rugidos, bramidos y berridos varios extraídos del film. **Lujo a tope. Y es sólo el primero.**



Tendremos que explorar cada nivel para no dejarnos ni una bola de colores (DNA).



Eso no es un gato. Los dinosaurios también se colarán en el laboratorio.



Podremos mover a nuestro prota por dos planos. Una especie de útil semi-3D.



A estos dinos que usan la cabeza para embestir se les llama, entre los expertos, Pachys. Pero no son vascos.



Los Gallimimus viven en Tierravenda. ¡Cuidado cuando salgan en estampida!

Imágenes estáticas como esta poblarán la pantalla al comenzar cada nivel. Como veis, estará en castellano.

EL OTRO PAR DE DOS DE JP3



La pantalla de la izquierda pertenece a «Park Builders»: controlaremos un parque de atracciones de dinosaurios. La otra captura es de «Primal Fear», una larga aventura de acción. Ambos podrían salir en octubre, también para GB Advance.



Vuelve a ponerte las gafas. Es el mismo juego, sólo que estás viendo el sistema para recomponer ADN: un mata-mata.

CONCURSO

READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2

DEJA K.O. A
TU ADVERSARIO
CONCURSANDO
CON NOSOTROS

SORTEAMOS

- 20 JUEGOS
- 20 GUANTES

PREGUNTAS

- 1/ ¿Qué famoso cantante aparece en el juego?
a) Michael Jackson
b) Ricky Martin
c) Manolo Escobar
- 2/ ¿Cuál es el nombre del personaje más importante del juego?
a) Mike Smith
b) Afro-Thunder
c) Pikachu
- 3/ ¿En qué deporte está basado el juego?
a) Tenis
b) Boxeo
c) Baloncesto



BASES

- 1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, revista Nintendo Acción, Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "READY 2 RUMBLE BOXING II".
- 2/ Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán VEINTE que ganarán un lote compuesto por un Guante Infalible exclusivo y un Juego para Game Boy Advance. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de Correos.
- 3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 18 de Julio hasta el 17 de Agosto de 2001.
- 4/ La elección de los ganadores se realizará el 20 de Agosto de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Octubre de 2001 de la revista Nintendo Acción.
- 5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente para territorio español.
- 6/ Cualquier supuesto que no procediese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: VIRGIN INTERACTIVE y HOBBY PRESS.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE / APELLIDOS

DIRECCIÓN

LOCALIDAD

PROVINCIA

C.P. TELÉFONO

RESPUESTAS 1. ☐ 2. ☐ 3. ☐



¿Quieres tocar el cielo?

TONY HAWK 2

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- ▶ Compañía: ACTIVISION
- ▶ Desarrollador: VICARIOUS VISIONS
- ▶ Tipo de juego: SKATE
- ▶ Idioma: INGLÉS
- ▶ Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- ▶ PASSWORDS: NO
- ▶ BATERÍA: SÍ
- ▶ NIVELES: 6 ESCENARIOS

- ▶ 1 JUGADOR
- ▶ 13 SKATERS
- ▶ 3 TRICKS ESPECIALES PARA CADA SKATER
- ▶ MODO TUTORIAL

- ▶ Precio: 9.490 PTA (57€)
- ▶ A la venta: YA DISPONIBLE

Buena la ha hecho, este Tony. Se cuele de los primeros, así, como un título más de GBA, ¡y resulta que se sale por todos lados! ¡Tiene un... la caña... gráficos... y te das tortas... y... ¡Argh! ¡Tengo que tranquilizarme!

¡Toma, en toda la boca!

Nintendo repitió infinidad de veces que GBA no está diseñada para manejar polígonos. Pues... vamos, se manejarán ellos solos o lo que sea,

pero los skaters son poligonales, totalmente. Eso supone, por supuesto, poder admirar en tu pantallita/aza los movimientos más suaves vistos en GBA. Bueno, suaves, pero muy bestias, sobre todo cuando se la pegan los señores y les rebota la almendra contra el suelo, y esas cosas. Además, los escenarios, que podremos disfrutar con una vista isométrica resultona y jugable, se complementan perfectamente con los skaters. ¿Y por qué decimos esto?

Pues porque los escenarios no son polígonos, pero ya veis que no se nota en lo más mínimo. Además, al final el aspecto técnico acaba diluyéndose en beneficio de lo que realmente importa: una diversión de las que hacen época.

En la edición de GBAdvance te espera todo el «Tony Hawk 2» de las versiones mayores, excepto en el número de escenarios, que aquí se reduce a seis, y los modos multijugador, que se han obviado. ▶



[illegible]

A screenshot from a game showing a character on a rooftop. The character is wearing a blue shirt and is positioned near the edge of the roof. The health bar at the top left shows 100% and the score at the top right is 1000. The character's name, "JOHN", is displayed at the bottom center.

SCOPE

SPEED!

1:39

1 OF 5 SCHOOL BELLS

WALL RIDE + ROCK THE WALLS

1350 X2

STAMP

SPEED

PS 50-50 + ABOVE US GO +
RAIL 2 LEADER + PS 50-50
1810 X4

NO COMPLY - INDY BALEP-1
3150 X2



**THE 500
BOOD**



NO COMPLETE BACKUP
1700 X2

CAREER \$500 **CASH \$500**

The Hangar Checklist

- ✓ High Score - 10,000 \$ 100
- ✓ High Score - 25,000 \$ 200
- SICK Score 1 - 75,000 \$ 500
- Collect S-K-A-T-E \$ 150
- Barrel Hunt \$ 150
- Defect 3 Pilot Wings \$ 250
- ✓ Reassembled Over the Pipe \$ 150
- Hit 3 longtime Gaps \$ 150
- Find the Secret Tape \$ 150
- 100% Goals and Cash \$ 200

PRESS A TO CONTINUE

Nº 105 NINTENDO ACCIÓN | 27

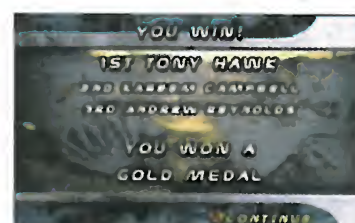
SUPER STARS

SECRET TAPE.

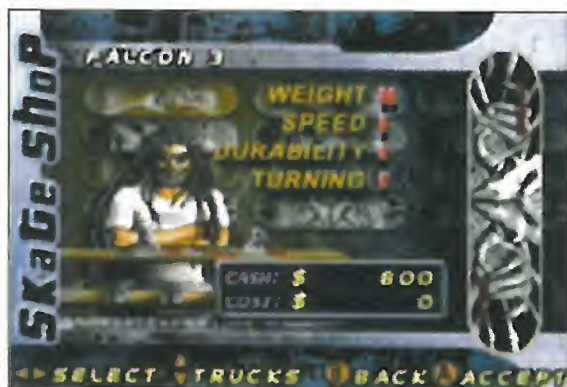
Una cinta de video anda por ahí, escondida en cada uno de los seis escenarios. Conseguirla no es fácil pues, ya la primera está en una zona oculta que sólo se abre realizando cierto GAP. Difícil, pero no imposible.



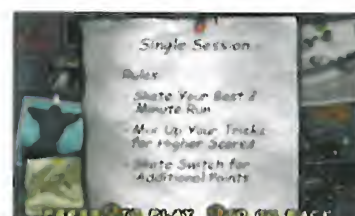
He aquí un gapillo... huy, no, un Gap, mejor dicho, fácil de imaginar y realizar.



Algunos escenarios te meten en un campeonato. Gana una medalla y pasa.



FRENÉTICO
Entre variedad de tricks, velocidad y espectáculo visual, «Tony Hawk 2» convierte la pantalla de GBA en una explosión de jugabilidad.



Cada vez que reunas suficiente dinero, podrás rodar en un nuevo escenario.



La versión GBA tiene en exclusiva los Lines: gaps enlazados en un combo.

► Pero no creas que lo echarás en falta: sin modo para dos jugadores, nadie te robará tiempo para disfrutar del extenso modo Career.

Como supondrás, consiste en escoger uno de los 13 "deportistas" y ganarlo absolutamente todo. Comienzas con un solo escenario abierto, y deberás cumplir muchos de los 10 (diez, X, ten) objetivos propuestos, para poder darte la primera vuelta por el siguiente decorado. Cada objetivo cumplido da un dinerillo, y con esos dólares puedes efectuar alguna que otra mejora en las características de tu chaval. Saltar más, controlar más el grind o caer mejor son cosas muy diferentes, así que tiene su importancia elegir adecuadamente la habilidad que quieres mejorar.

Así, entre el frenetismo dactilar, la enorme variedad de tricks, los retantes decorados, unos cuantos secretillos y el acongojante apartado técnico, tenemos que recomendaros pillarlo y jugarlo hasta gastaros los dedos. Es una bomba.



Subirse a este muro no es nada fácil. Para ello tendrás que rodar por la pared, dar un salto bien gordo y grindar el borde.



La ciudad es el único escenario que no deja huecos negros en sus límites. Aún así, está limitada por unas vallas de obras.

ZONAS OCULTAS



Para sacar la primera de ellas, en "Hangar", debes grindar la hélice.



A la izquierda del todo hay una flecha que indica por dónde se entra.



Dentro está la primera Secret Tape, además de un Halfpipe para flipar.



▲ ANDREW REYNOLDS ▲ BOB BURNQUIST ▲ BUCKY LASEK ▲ CHAD MUSKA ▲ ELISSA STEAMER ▲ ERIC KOSTON ▲ GEOFF ROWLEY ▲ JAMIE THOMAS ▲

¡A QUE TE "GRINDO"!



Este nuevo verbo que utilizamos significa "deslizarse". Podemos usar cualquier arista: un bordillo...



...la parte superior de una valla (arriba), el borde de una rampa o (abajo) las aspas de un cacharro...



...volador. Mientras lo realizas, cuida la barra verde pues, si toca los lados rojos, irás al suelo.



GRUPO DE PROEZAS. Son Gaps del circuito que debes hacer en el mismo intento. Deberás buscarlos con anterioridad para saber dónde están.



Los manuales son los únicos tricks que no necesitan un lugar especial para hacerse. Ya sabes, cuida la barra.



Sube la barandilla de abajo arriba y ¡Gap al guijarro!



No es listo, "el Toño". Para hacer el Gymnast Plant sin peligro, antes se ha quitado los huesos (Boneless).



¿EL DINERO NO LO ES TODO?



Para estos skaters, sí. Sólo podrás mejorar a tus skaters comprando la mejora. Y para hacerte con nuevas tablas o aprender Specials que molen, lo mismo.



CONVERSIÓN

El resultado en GBA no podía ser más alucinante. Mantiene todo el ambiente de sus versiones mayores en una pantallitirritita de menos de tres pulgadas. Quizá los cuidados aspectos gráfico y sonoro tengan mucho que ver.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

93

- ▲ El entorno no es poligonal, pero los skaters sí, y se mueven... Fiel a los escenarios de otras versiones.
- ▼ Las pantallas no le hacen justicia. ¡¡Hay que verlo!!

SONIDO

94

- ▲ Efectos cuidados y música que versiona, con gran acierto, las bandas sonoras de otras entregas.
- ▼ Las voces suenan algo sucias.

JUGABILIDAD

97

- ▲ Engancha nada más ver que saltas, haces el burro, y caes de pie. Gran respuesta a los controles y ajustada dificultad.
- ▼ Si has jugado otros Tony, echarás en falta algún botón.

DURACIÓN

95

- ▲ Encontrar todos los gaps te llevará meses de práctica. Y aun guarda secretos que abren más posibilidades.
- ▼ No tiene un modo para dos jugadores. Con él, habríamos sido felices de por vida.

TOTAL 96

- ▲ Permite las partiditas rápidas: salva todo al apagar. Movimientos hiperreales. Pica como pocos juegos gracias a su dinamismo. Las partidas a dos eran de lo más divertidas de los «Tony Hawk».

EL RANKING

1. Tony Hawk 2
De nuevo, es fácil hacerse con la primera posición cuando no hay competidores. Pero nos da en la nariz que la mantendrá. Si alguien supera a este juego de skate, llevará la misma firma: nadie se "inventa" los polígonos como estos programadores.



GREEN CAMPBELL ▲ RODNEY MULLEN ▲ RUNE GLIFBERG ▲ STEVE CABALLERO ▲ TONY HAWK

¿Y SON REALES?

Los trece, señor mío. Esta gente de rostro tan buenamente digitalizado se dedica a esto de partirse los dientes y rodar de vez en cuando. Cada uno, además de cara, tiene diferentes características, y lo notarás a la hora de cumplir objetivos.

Pausa, mantén R pulsado y presiona ▲ ▼ ◀ ▶ B A START Nuevo skater ¡Spiderman!



FICHA TÉCNICA

NINTENDO 64



- ▶ Compañía: NINTENDO
- ▶ Desarrollador: HAL LABORATORY
- ▶ Tipo de juego: PLATAFORMAS
- ▶ Idioma: TEXTOS EN INGLÉS
- ▶ Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- ▶ CONTROLLER PAK: SÍ (3 ARCHIVOS)
- ▶ RUMBLE PAK: SÍ
- ▶ BATERÍA: NO

- ▶ 1-4 JUGADORES
- ▶ 3 MINIJUEGOS
- ▶ 28 HABILIDADES ESPECIALES
- ▶ 81 ENEMIGOS DIFERENTES

- ▶ Precio: 9.990 PTA (60€)
- ▶ A la venta: YA DISPONIBLE

A Kirby le daban dos

KIRBY 64

No salen muchas cosas para Nintendo 64, pero las que nos van llegando son tan convincentes como para acercarse a la tienda más próxima. En el caso de Kirby, se acompaña además de cierto carisma que le otorgan sus juegos de Game Boy, su participación en «Super Smash Bros» de N64 y su forma y comportamiento tan originales.

La clave es zampar

Así es, nuestro héroe se zampa (aspira) los enemigos que le salen al paso con una facilidad pasmosa. Al tragárselos, Kirby copia sus habilidades especiales. Y lo mejor es que al combinar las de dos enemigos, conseguirá un poder sorprendente. Hay 28 de estos poderes esperando a las combinaciones oportunas. Y

buscarlos resulta divertidísimo. Casi tanto como probar los nuevos ataques.

Además de eso, Kirby es un **plataformas de 2 dimensiones y media** (lo explicamos: el escenario tiene volumen pero sólo te mueves en un plano), enfocado a un público joven de nivel (consolero) medio. A decir verdad el juego te lo pone tan difícil como tú quieras: puedes dedicarte a buscar unos cristales mágicos, que es el objetivo del juego, y recorrerte de arriba abajo cada fase, o simplemente sortear los obstáculos de cada nivel.

El juego está cargado de sorpresas. Cada fase ofrece nuevos escenarios y enemigos, cosas diferentes por hacer, participación de otros personajes y enfrentamientos con jefes intermedios. El efecto tridimensional es además muy

convinciente, y está bien perfilado por unos gráficos con volumen y muy coloristas que alegran vista y alma.

Se puede pedir más. ¿Qué tal unos simpáticos minijuegos para cuatro? Bueno, lo cierto es que no tienen nada que ver con la aventura: no hay que absorber a nadie, pero tus amigos no rechazarán uno de estos retos y a ti te vendrá bien descansar de tanto salto-captura.



Tan pronto pasamos de la campaña a una nave espacial, ¡qué variedad de escenarios!

ATAQUES ESPECIALES



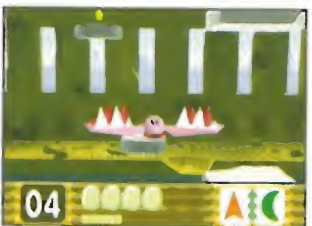
01 Eléctrico: Basta un sólo ítem para conseguir este increíble ataque.



02 Bola de fuego: Kirby se convierte en un auténtico lanzallamas.



03 De piedra: Así nos va a dejar si no nos apartamos de su camino...



04 Muerde: Ataque algo lento pero inspirado, para dejar huella.



03 Cubitos: Una rociada de frío polar para estos tipos, marchando.



02 Multiusos: Kirby es un abridor, y una navaja y un sacacorchos... pero no se va de picnic.



Menuda aspiradora está hecho Kirby. Abre su enorme boca, pone en marcha su aliento huracanado y no deja bicho en pie.



01 En esta fase debemos sortear los obstáculos del río "pilotando" este "cajón de madera".



A pesar de su apariencia 3D, la jugabilidad es en un sólo plano y está muy bien llevada. Por otro lado el efecto de volumen de los escenarios es muy bueno.



QUÉ JEFES TAN RAROS



04 Los jefes abundan en Kirby 64, pero no te pondrán las cosas especialmente complicadas. Si no te dejas hipnotizar por su original aspecto y sabes aprovechar las virtudes de tu poder o de lo que te lancen (úsalo contra ellos), acabarás con cada uno en un periquete.



ORIGINAL La gran habilidad de Kirby es copiar los ataques de los enemigos.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

90

- ▲ Frescos y brillantes. Destacan la variedad de escenarios y la buena sensación de profundidad.
- ▼ Se echa en falta algún elemento más revolucionario.

SONIDO

86

- ▲ Melodía y efectos van con la personalidad del juego.
- ▼ A muchos os sonará pello "cursi". Bajadlo un poquito.

JUGABILIDAD

91

- ▲ Como el comer y el "rascar", en Kirby todo es empezar. Las condiciones son absolutamente favorables.
- ▼ Los usuarios "master" lo tienen demasiado fácil, aunque... ¿habéis probado todos los movimientos especiales?

DURACIÓN

89

- ▲ A elegir: si queréis encontrar los cristales, os llevará tiempo y si no, la verdad, también, hay muchos niveles que recorrer.
- ▼ Los usuarios habilidosos echarán de menos algo más.

TOTAL 89

- ▲ La capacidad de Kirby para copiar las habilidades de los enemigos. Variedad de escenarios.

- ▼ El envoltorio del cartucho es demasiado infantil. Bajo nivel de dificultad.

EL RANKING

1. Kirby 64
2. Donald Duck
3. Earthworm Jim

En el mundo de las plataformas 2D, recomendamos Kirby. Aunque no os lo ponga tan difícil como sus rivales, las habilidades de Kirby son suficientes para decidirnos por él. Hablando de dificultad, sin duda que Jim se lleva la palma.



¡Menudo acelerón!

GT ADVANCE

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: THQ
- Desarrollador: MTO
- Tipo de juego: CARRERAS
- Idioma: TEXTOS EN INGLÉS
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- PASSWORDS: SÍ
- BATERÍA: NO
- NIVELES: 4 CAMPEONATOS

- 1-2 JUGADORES (CABLE LINK)
- 48 COCHES DE MARCAS JAPONESAS REALES

- Precio: 10.990 PTA (66€)
- A la venta: YA DISPONIBLE

No os limitéis a mirar las pantallas. Ya sabemos que el título de MTO y THQ llama la atención con los pedazo de coches que muestra, pero tiene más, mucho más que enseñar aparte de esos brillos en las carrocerías, esos profundos escenarios, esa...

¡Esa puerta, que hace aire!

La velocidad que alcanzan los cochazos (los buenos, que también los hay cutres) de GT Advance casi despeina. Como sabéis, el **Modo 7** de SNES, aquel que creaba espacios tridimensionales con (relativa) facilidad, tiene su réplica mejorada en la nueva GBA. Con esta técnica se han diseñado los escenarios donde corremos. Así, mientras en los juegos de velocidad de GBC nos teníamos que conformar con una

vista trasera y la carretera viniendo hacia nosotros, en GT Advance corremos por unas 3D de verdad.

A esto debéis sumar la **buenísima sensación de conducción** que se consigue mediante gráficos y control. La digitalización de los modelos hace muy real la carrera, y si encima el coche se comporta como uno de verdad, con sus frenazos, derrapes... pues eso, que se disfruta una barbaridad. Bien es verdad que no es

comparable a F-Zero, pero también que esto no son naves y corren menos. Por otra parte las mejoras en los coches son de lo más simple: se consigue una pieza, se pone y punto. Y luego está el asunto del **precio**: casi 11.000 ptas es demasiado caro.

En el otro lado de la balanza quedan las sensaciones: notar la potencia de tu mejor coche, controlar un derrape en la curva más cerrada, adelantar al líder... **puro placer**.

¡OTRO COCHECITO!

Ganar una carrera en el modo campeonato, el bueno, supone llevarse algo de regalo. Si el regalo es un coche, la alegría es mayor, claro, pues tu garaje pasa a tener un componente más, que normalmente supera al resto. Pero también te dan algunos cascajos que déjalos correr... no, mejor no los dejes.



COMPETIR PARA GANAR



Los campeonatos son la salsa del juego, pues en ellos consigues todo: coches, piezas y circuitos.



Para conseguirlos, tendrás que ganar en varios tipos de terreno. El circuito no plantea problemas.



Aunque las cosas se ponen algo peor en las curvas de la rápida pero menos fiable autopista.



La ciudad no da problemas con las curvas (todas son esquinas) pero sí con el agarre al asfalto.



La gravilla será el terreno donde ya es indispensable saber derrapar sin perder el control.



Y aquí, en los caminos de barro, da el do de pecho, espalda o lo que puedas. El caso es ganar.



Aunque los coches no salten por los aires al dárseles, veremos unos trompos bastante moviditos.



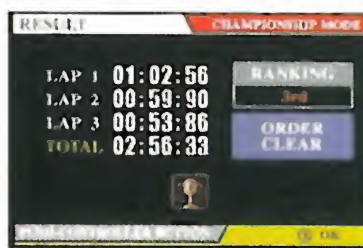
Cada vez que completéis una vuelta al circuito veréis el tiempo invertido. Si conseguís batir el récord de vuelta o tiempo total, nombre y récord serán guardados.

IMPRESIÓN

Esos pedazo de cochazos tan bien hechos, ¿son de Advance? Pues claro, MTO ha trabajado un año en ellos.

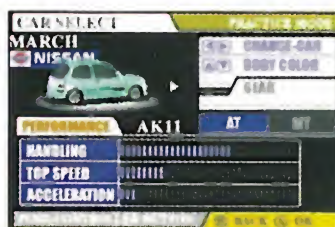
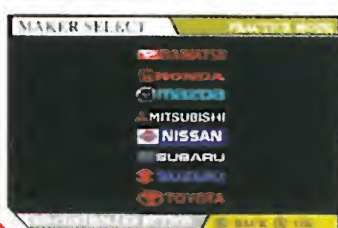


La calidad gráfica no se queda en los coches. Admirad las lucecinas faroleras.



Basta con llegar tercero para pasar de circuito, pero no habrá regalito, chaval.

48 COCHES PARA TI SOLITO



Todos ellos tienen una pinta excepcional, poseen sus niveles de manejabilidad, velocidad punta y aceleración, y además se les puede cambiar el color entre cuatro tonalidades posibles. Pero esas características también pueden mejorarse mediante piezas. Cualquiera de los coches acepta una mejora, incluso el triciclo feo, así que, activadlas en todos al conseguirlos.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

93

- ▲ Digitalización acertada, y un escenario que crea, al solito, toda la sensación de velocidad de GT Advance.
- ▼ El coche "se parte" a veces al tomar una curva. Queda raro.

SONIDO

92

- ▲ Ritmos muy cañeros, aunque sin mucha calidad. Lo que mola es la enorme fuerza acústica de los motores.
- ▼ El track 06. Es un plagio descarado de Painkiller del grupo Judas Priest.

JUGABILIDAD

89

- ▲ Entre el control y los gráficos se consigue una sensación de conducir muy real. Engancha rápido.
- ▼ Los passwords son largos y tediosos de introducir.

DURACIÓN

87

- ▲ No sólo debes superar todos los campeonatos, sino además los 48 coches y todas las piezas de mejora. Y siempre queda el modo a 2 jugadores.
- ▼ Si no tienes cable y un amigo con otro cartucho de GT Advance, la cosa pierde.

TOTAL 89

- ▲ La sensación de conducción, muy real. 48 coches, en 3D y con marcas niponas de verdad.
- ▼ ¿Con ese precio y sin pila para guardar partidas?

EL RANKING

1. F-Zero
 2. GT Advance
- Este juego dará horas y horas de placer absoluto a los amantes de los coches. «GT Advance» es un portento que se vende a precio de portento, más aún, quizá sea el juego más caro de GBAdvance en este momento.

¡Al final os vais a hacer daaaaño!

PRINCE NASEEM BOXING



FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR



- Compañía: THQ
- Desarrollador: VIRTUCRAFT
- Tipo de juego: BOXEO
- Idioma: INGLÉS
- Fases: 3 CAMPEONATOS
- Edad: MAYORES DE 13 AÑOS



- NO COMPATIBLE GB
- PASSWORDS: NO
- BATERÍA: SÍ (4 ARCHIVOS)
- 1-2 JUGADORES



- Precio: 6.490 PTA (39€)
- A la venta: JULIO

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

No es muy espectacular debido a la vista superior, pero se mueve rápido, y termina por gustar.

80

SONIDO

Buenas melodías en los menús, a tono con el griterío de la plebe en los KOs y el chillón presentador.

90

JUGABILIDAD

Tiene que gustarte el boxeo para acostumbrarte al pausado control. "Cntr" a tu chaval es lo que mola.

82

DURACIÓN

Con las partidas para dos jugadores se arregla la posible rapidez en ganar los cinturones.

84

TOTAL 84



El ambiente que crea con sus buenos detalles y la IA de los boxeadores.



La vista superior le quita vistosidad al cartucho.

Y llegaron a las manos. Estaban discutiendo sobre quién era mejor jugando al Mariolo, soltaron sus GBC, y se agarraron patosamente, soltando los brazos pero sin rozarse un pelo. Menos mal que llegamos, les dimos dos cartuchos de Prince Naseem y, desde entonces...

¡Qué bien se pegan!

Nadie tiene que preocuparse por no saber dar un gancho, un directo o lo que sea. Prince Naseem y sus muchachotes eligen sus golpes dependiendo de la distancia al contrario. Nosotros sólo tenemos que ocuparnos de decidir con qué mano pegamos y cuán gorda será la

torta. Podemos escoger entre **cuatro modos de juego**. Como siempre, el que mola es "World": coger un boxeador novato y subirlo a los cielos. Aunque "Showcase", un campeonato entre ocho boxeadores, está muy bien para dos jugadores. Pero vamos, que, después de bautizar a tu chaval, es cuando vas aprendiendo a **pegar en el momento adecuado**, dejar la distancia justa, protegerte cuando el contrario se sulfura... Además, tú eliges contra quien luchar. De los **diecinueve posibles contrincantes**, escoger el más accesible supone victoria casi segura. Y a más victorias, más arriba estarás en el ranking. Así hasta hacerte con el cinturón de cada

peso. Echamos en falta entrenarnos con aparatos y algo más de variedad gráfica, pero a la hora de introducirte en el ambiente pugilístico, Prince Naseem se gana el cinturón por KO.



Fijaos qué ambiente: hasta aparece la típica mozueta anunciando cada asalto.



Para sacar a los ocultos, sólo debes vencerles.



Lo importante es saber guardar la distancia justa.



Y golpear cuando el malo esté a mano (evidente).



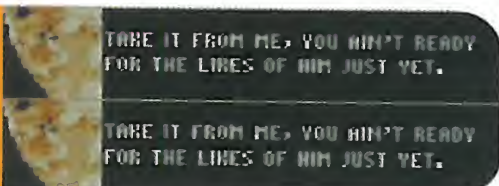
Existen boxeadores de tres pesos diferentes: light, middle y heavy. Prince Naseem es de los primeros, un tirillas.



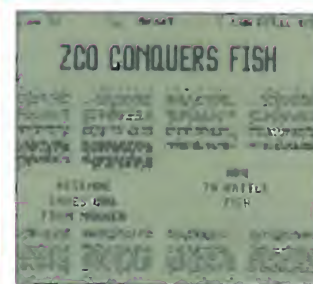
En cambio, fijate en el cambio gráfico para los chibarrones del peso pesado. Sus combates suelen terminar en KO.

DIME, DIME, MI PRÍNCIPE

El señor Prince Naseem es tu consejero durante la partida. Si haces algo un poco raro, te arenga con unas palabras... en inglés.



AQUÍ HUELE A PUGIL



Aparte de unos combates con desarrollo realista, este cartucho adorna tu partida con variados titulares de periódico en los que se va reflejando la actualidad. Cada combate que se produzca dentro de tu categoría, tendrá su correspondiente titular gigante.

Los reyes del cielo

TOP GUN. FIRE STORM



Si sois de los que toman Biodramina incluso para subir en ascensor, mejor será que os vayáis preparando para lo que se avecina, puesto que parece que alguien (¡nosotros no, que conste!) os ha apuntado "voluntarios" para un cursillo acelerado a bordo de potentes aviones, así que... ¡abrochaos fuerte el cinturón, que despegamos!

Disculpe, ¿nos conocemos?

Pues nosotros diríamos que sí. Desde luego, tanto el planteamiento del juego (que consiste simplemente en localizar y abatir una serie de objetivos aéreos y terrestres dispuestos por los distintos escenarios), como el estilo gráfico y la perspectiva escogida (una correcta vista isométrica) ya lo habíamos paladeado con anterioridad en una de las franquicias más conocidas de Electronic Arts: la **saga Strike**.

Por tanto, está claro que la originalidad no es uno de los puntos más llamativos de este «Top Gun», pero la verdad es que eso no importa demasiado porque, a la postre, el título **resulta bastante jugable**. Es decir, el "pájaro" se controla con suma sencillez y, además, no se puede decir que esté "chupao", ya que incluso en el nivel fácil os estrellaréis (u os estrellarán, según se

mire) más veces de lo que os gustaría, pero nadie os había dicho que la vida del piloto fuera cómoda... Y hablando de ellos, ¿dónde se habrán metido el bueno del Sr. Cruise

y los demás pilotos que aparecían en la "pelí"? Pues mucho nos tememos que en la playa, porque aquí no han aparecido por ningún lado. Bueno, ya estamos nosotros para eso.



Hay cuatro tipos de escenario: Ártico, Océano, Desierto y Jungla.



Desde aquí partiréis hacia la segunda misión, que se desarrolla en el océano.



Este es uno de los primeros objetivos del juego. Destruir el silo de misiles. Tranquilos, es bien sencillo.

ACCIÓN 100%

Eso es, ni más ni menos, lo que vais a experimentar en este título bélico. No hay concesión ni a la estrategia ni a otras historias. ¡A disparar se ha dicho!



Cuidado con esa montaña, que os vais a estrellar. Controlad un poquito, hombre.



Podéis elegir varios tipos de misiles, como aire-aire, etc. con munición infinita.



Una charla antes de empezar, para que veamos lo importante de la misión.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR



- Compañía: TITUS
- Desarrollador: FLUID STUDIOS
- Tipo de juego: ACCIÓN
- Idioma: CASTELLANO
- Fases: 12 MISIONES
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- NO COMPATIBLE GB
- PASSWORDS: SÍ
- BATERÍA: NO
- 1 JUGADOR

- Precio: 5.990 PTA (36 €)
- A la venta: JULIO

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

Bien realizados en general, pero se echa en falta más detalle en los decorados.

SONIDO

Las melodías pasan algo desapercibidas, ganando todo el protagonismo los buenos FX.

JUGABILIDAD

Pese a su falta de frescura, más eso de ponerse a los mandos de un caza, y disfrutar de un buen cartucho de acción.

DURACIÓN

Por fortuna, en este apartado «Top Gun» se sitúa claramente por encima de la media.

TOTAL 87

- La acción y el buen hacer gráfico se llevan la palma.
- El planteamiento es poco original.

Segunda misión: introducid estos konos en el menú de passwords

Bomba-Jeep-Paracaídas-Mortero

SUPER STARS



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: MIDWAY
- Desarrollador: CRAWFINGER
- Tipo de juego: LUCHA
- Idioma: TEXTOS Y VOCES EN INGLÉS
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- PASSWORDS: SÍ
- BATERÍA: NO
- MODOS DE JUEGO: 3

- 1 JUGADOR
- 11 LUCHADORES
- INCLUYE MINIJUEGOS EN EL MODO CAMPEONATO

- Precio: 8.990 PTA (54€)
- A la venta: YA DISPONIBLE

Preparados, listos...¡Rumble!

READY TO RUMBLE 2

Game Boy Advance acaba de salir y ya tiene un catálogo incomparable, con calidad y sobre todo variedad. Ahora le toca el turno al boxeo, de la mano de un título ya clásico: «Ready 2 Rumble Round 2». ¿Queréis saber cuál es nuestro veredicto? Pues segundos fuera, y a leer.

¡Tres dimensiones!?

«R2R» aterriza en la nueva de Nintendo con una **notable calidad técnica**. El equipo de Crawford ha conseguido recrear un **ambiente tridimensional utilizando una triquiñuela**. Cuando los boxeadores giran, el ring, que sí es poligonal, rota, produciendo una sensación 3D. Sin embargo la jugada no ha salido tan bien como esperaban, puesto que la **rotación es demasiado forzada** y esto resta jugabilidad y



No os durmáis en los laureles. Más de diez segundos en el suelo y perderéis.

dinamismo al combate. Es un problema que rebaja la calidad de un cartucho que presenta **buen aspecto técnico** (gran sonido y gráficos, pre-renderizados, que lucen un montón) y que resulta **divertido**.

El excelente modo campeonato es el responsable de esa diversión. En él, además de derrotar sucesivamente a todos los luchadores, deberemos ir mejorando las aptitudes de nuestro boxeador.



La fluidez de las animaciones hacen que algunos de los golpes lleguen a doler.

De esta forma, disponemos de un **sistema de entrenamiento** basado en calendarios con el que, mediante diferentes pruebas y ejercicios, ganaremos en velocidad, fuerza o resistencia. A parte, disponemos de otros dos modos, **arcade y survival**.

Un primer juego de boxeo a la **altura de lo esperado**. Lo único que no esperábamos es que un pequeño defecto técnico afectase tanto a la jugabilidad.



En ocasiones los enemigos se abalanzan sobre nosotros entorpeciéndonos.



Los movimientos transcurren con una fluidez nunca vista en una portátil. Y creednos, no son pocos.



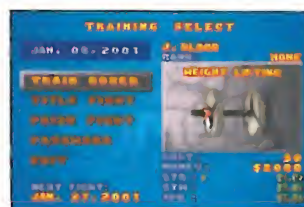
Antes de cada combate, el presentador nos "gritará" los nombres de cada boxeador. Te pone en ambiente, el tío.



Uno de los puntos fuertes del juego es el sonido. La animación del graderío, el público chillando, nos pone inmediatamente en ambiente.

TÚ ELIGES
Temblarás con sus gráficos y animaciones. Pero no te gustarán el movimiento del ring ni su efecto en la jugabilidad.

EL INGENUO DE ROCKY



Y así es. Tanto subir escaleras y comer yemas de huevo crudo sólo le propiciaban fuertes agujetas y un aliento insoportable. Por eso nosotros disponemos de un sistema de entrenamiento basado en sencillos minijuegos de habilidad y coordinación que nos proporcionan dinero y experiencia para combatir con los mejores boxeadores.



Cada boxeador tiene sus propios movimientos y características físicas.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

85

- ▲ Luchadores extraídos directamente de las versiones "mayores". El gran número de frames de animación.
- ▼ El efecto 3D no está suficientemente logrado.

SONIDO

88

- ▲ Las voces digitalizadas son sorprendentes.
- ▼ Las melodías no son muy "pallá". Ni técnica, ni musicalmente.

JUGABILIDAD

77

- ▲ Generalmente se deja jugar. Los luchadores poseen movimientos exclusivos.
- ▼ La rotación del ring afecta al control sobre los boxeadores. A veces se nos echan directamente encima.

DURACIÓN

82

- ▲ Con el modo campeonato pasarás largas horas ascendiendo en el Top y entrenando a tu luchador.
- ▼ No existe opción multi-jugador.

TOTAL 80

- ▲ El campeonato te durará bastante tiempo.
- ▼ El movimiento del ring afecta a la jugabilidad.

EL RANKING

1. Ready 2 Rumble Round 2

Bien de gráficos, mejor de sonido, animaciones bastante realistas... pero la jugabilidad se ve excesivamente perjudicada por el dichoso movimiento del ring. La pregunta es, ¿deberían haber buscado la sensación tridimensional?

MANO DE SANTO

Conforme "repartamos amor" a nuestro rival con golpes de los buenos, iremos completando la palabra Rumble. Una vez conseguido, nuestros puños se convertirán en verdaderos lingotes de oro, con su dureza y densidad. Y propinaremos con ellos una tunda al rival a velocidad turbo, sin que pueda pararnos. Otra forma de "ganar" letras es utilizar el botón "Provocar".



Mucho "Looney" poco "racing"

LOONEY TUNES RACING

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR



- Compañía: INFOGRAMES
- Desarrollador: XANTERA
- Tipo de juego: CARRERAS
- Idioma: CASTELLANO
- Fases: 10 CIRCUITOS
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- NO COMPATIBLE GB
- PASSWORDS: NO
- BATERÍA: SÍ
- 1 JUGADOR

- Precio: 5.990 PTA (36€)
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

Fondos coloristas y sprites grandes y reconocibles. Buen scroll, bien de movimientos.

86

SONIDO

La música rememora momentos geniales de los dibujos; efectos bastante mejorables.

80

JUGABILIDAD

Control satisfactorio para una carrera demasiado facilonera.

70

DURACIÓN

Desarrollo simplón, sin muchos alicientes excepto controlar los autos de nuestros dibujos favoritos.

68

TOTAL 72

- ▲ La parte gráfica está muy bien tirada.
- ▼ Los circuitos no ofrecen alicientes, y la carrera termina aburriendo.

Bugs Bunny y sus amigos han decidido que las plataformas se les quedan cortas y que quieren probar en otros terrenos. Así que se han subido a unos curiosos vehículos y nos han desafiado a una carrera.

Patrocinado por Acme

Inicialmente elegimos entre cuatro conocidos personajes de los dibujos de la Warner, pero a medida que avancemos podremos comprar otros hasta conseguir ocho. Lo mismo para los circuitos, ya que cada protagonista posee el suyo, más alguno extra. Además, y para "facilitarnos" las cosas, podremos utilizar ítems que recogeremos en carretera o compraremos en la tienda de Silvestre antes de empezar.

Una vez en carrera nos encontramos un entorno gráfico

excelente, con unos fondos coloristas y unos sprites detallados y agradables. El sonido acompaña de forma magistral, con unas melodías impecables, y el control, muy aceptable, nos permitirá manejar cómodamente nuestro bólido.

La parte técnica está bien, pero nos tememos que no va a ser suficiente para ponerle buena nota. Y es que el juego tiene problemillas de entretenimiento. Por ejemplo los circuitos son muy sosos, ofrecen pocos obstáculos, saltos o curvas que le pongan picante a la carrera. Además nos enfrentamos a cuatro oponentes en cada carrera, pero no sabemos por qué sólo vemos a uno de ellos en pantalla a la vez. Esto hace que la competición termine aburriéndonos y que el interés quede reducido a los pilotos Warner y a las gracias que sean capaces de

hacer durante el recorrido. Así que vamos a recomendar estas carreras de los Looney Tunes a los más pequeños de la casa. Ellos le sabrán sacar todo el partido.

**¡SON ELLOS!
¡ESTÁN...TODOS!**



Bueno, inicialmente no. Al arrancar el cartucho elegiremos entre 4 personajes, pero en el campeonato podremos conseguir dinero para pillar otros 4. Se comportan casi igual en carrera, pero a cada uno le gusta controlar a su favorito, ¿no?



Como máximo veremos sólo dos coches en carrera simultáneamente.



Los vehículos se "adaptan" a cada piloto. El de Bugs es una zanahoriámóvil.



Detalle original: los pilotos se bajan y suben del auto cuando se dan una torta.



En la tienda de Silvestre hay 12 objetos que nos serán útiles durante la carrera.



En el Planeta X nos darán 250 créditos si conseguimos llegar los primeros.

Entre "piezzas" anda el juego

LEGO ISLAND 2 THE BRICKSTER'S REVENGE



El malvado Brickster ha desarrollado un maquiavélico plan para escapar de la cárcel. Para ello ha contado con la involuntaria ayuda de nuestro inocente Pepper, el nuevo repartidor de pizzas, tras encargarle una. ¡Y para colmo, nos la ha dejado sin pagar!

¡Pues yo no me quedo sin propina!

Así que nos ponemos en marcha, claro. Y es que mal empezamos el nuevo trabajo si nuestra primera pizza no nos la pagan. Ah, y además Brickster se ha escapado. Eso también es un problema, y tendremos que resolverlo.

Para cumplir nuestra misión manejamos a Pepper desde una vista aérea al estilo Zelda. Podemos caminar por el extenso mapeado o bien movernos subidos en nuestro

veloz monopatín. A la vez que cumplimos con nuestro trabajo repartiendo pizzas, dialogamos con la gente de la isla. De esta forma cumplimos pequeñas misiones que nos abrirán zonas inicialmente bloqueadas.

Mientras investigamos el paradero de Brickster nos toparemos con los Blockbots, enemigos que si bien no pueden matarnos (no podemos morir) sí que resultan bastante pesaditos. Afortunadamente disponemos de un lanzador de... ¡pizzas! con el que dejarles aturridos... vamos, que es evidente que el cartucho va destinado a un público infantil.

Comentamos que se nos ofrece la posibilidad de encontrar y cambiar, con otras Game Boy, una serie de cartas con los personajes de la isla. Un punto a favor del juego.

En el lado negativo tenemos la

ausencia de un mapa que nos oriente y un desarrollo algo monótono. Pero seguro que los usuarios más jóvenes lo encuentran más desenfadado que los "mayores".



Para abrir determinados caminos primero tendremos que resolver algunos puzzles.



Cuando todo nos falle siempre nos queda la opción de contemplar la puesta de sol en el muelle... ¡Venga y a por Brickster!



JUEGA TUS CARTAS

Bueno, o si las tienes repetidas, cámbialas. Podrás recolectarlas por toda la isla, y se te da la opción de cambiar las que tengas repetidas a través del puerto de infrarrojos.



En esta isla son un poco "cuadriculados". ¡Para todo usan los ladrillos de lego!



Al inicio de la aventura (y alguna vez más) el malvado Brickster nos engañará.

MUÉVETE POR LEGO ISLAND



Podremos desplazarnos andando o bien más velozmente con un monopatín. El mapeado es realmente extenso, así que más te vale memorizarlo.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR



- Compañía: LEGO SOFTWARE
- Desarrollador: CRAWFISH
- Tipo de juego: AVENTURA
- Idioma: CASTELLANO
- Fases: 3 ISLAS
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- NO COMPATIBLE GB
- PASSWORDS: NO
- BATERÍA: SÍ
- 1 JUGADOR

- Precio: 5.990 PTA (38€)
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

Detallados, coloristas, y con un genial ambiente "Lego" en cada esquina. El scroll, muy suave.

SONIDO

Agradables músicas ocultan la casi inexistencia de efectos.

JUGABILIDAD

Fácil de manejar, no es un cartucho que genere demasiadas complicaciones.

DURACIÓN

Claramente enfocado al público infantil, ofrece un desarrollo tranquilo y desenfadado que desanimará a cualquier "mayor".

TOTAL 76

▲ Los Lego, son realmente irresistibles. Textos en castellano.

▼ El desarrollo se enfoca al público más joven.

Apatrullando la ciudadaaaad, apatrullando y tal

MATCHBOX EMERGENCY PATROL

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR



- Compañía: THQ-MATTEL
- Desarrollador: LUCKY CHICKEN
- Tipo de juego: CONDUCCIÓN
- Idioma: INGLÉS
- Fases: 27 MISIONES
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS
- NO COMPATIBLE GB
- PASSWORDS: SÍ
- BATERÍA: NO
- 1 JUGADOR
- Precio: 6.490 PTA (39€)
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

Coloristas y detallados, recrean la ciudad sin complicaciones.

80

SONIDO

Músicas entretenidas y no demasiados efectos (no faltan las sirenas, por supuesto!)

76

JUGABILIDAD

Fácil de controlar, mola lo de recorrer las calles salvando vidas.

83

DURACIÓN

Una propuesta acertada para un público joven, que sin embargo a la larga se hace monótono para los jugadores más... "serios".

79

TOTAL 81

El concepto de juego. La parcela técnica. Las miniaturas Matchbox.

Como otros últimamente, que vaya dirigido a un público más infantil.

Controlar el buen funcionamiento de una ciudad poniendo a nuestro cargo los servicios de policía y bomberos es un reto al que uno no se enfrenta todos los días. Si te apetece hacer unas cuantas buenas obras por tu ciudad, aquí tienes una oportunidad única.

Y ya saben... tengan cuidado ahí fuera

Y eso es lo que Mattel nos propone en este cartucho. Inicialmente enfocado a un público joven, resulta grato comprobar cómo en pocos minutos el juego engancha y nos vemos atrapados en un sinfín de tareas por realizar.

Básicamente, el juego consiste en responder a las llamadas que recibamos desde la central. Si aceptamos la misión, desplazaremos nuestro camión de bomberos o coche patrulla al lugar del incidente. Allí tendremos que actuar apagando

fuegos, deteniendo malhechores, rescatando gente o resolviendo aquellas papeletas que nos encontremos, dentro del tiempo límite de cada misión. La acción se desarrolla desde una perspectiva aérea que engloba un nada despreciable mapeado en el que nos movemos con facilidad.

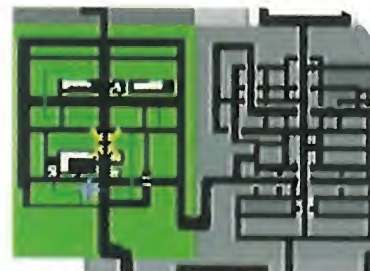
En cualquier momento podremos cambiar de unidad, bomberos o policía, para alternar el tipo de misiones. Y si alguna no nos gusta, siempre podemos rechazarla y estudiar la siguiente llamada, con lo que en ningún momento resulta monótono.

La parte técnica

Con unos gráficos muy bien definidos y un scroll suave, la parte técnica se solventa con nota. Resulta agradable desplazarse por las calles de la ciudad respetando el tráfico (o no, según la emergencia) para resolver misiones. De esta forma

conseguiremos acceder a nuevas zonas de mapeado.

En resumen, desenfadado y sin ofrecer grandes retos, el título de Matchbox va dirigido a un público infantil pero hace una propuesta trabajada y de calidad.



A - Options B - Show Password
Select - Help Start - Return

¡MENUDO MAPITA!

No te asustes, moverte por la ciudad es mucho más fácil de lo que parece, pues dispondremos de una flecha que nos indicará el camino a seguir. Si prefieres hacerlo por ti mismo, consulta y memoriza el mapa. No es tarea fácil, pero sí más divertido.



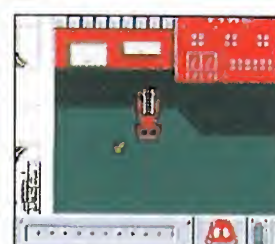
La unidad de policía se dirige a cumplir alguna misión. Pon la sirena y pisa a fondo.



Este señor es el alcalde, y es el que nos paga. Sonríe y dile que todo va bien.

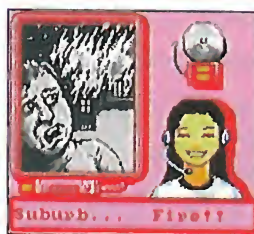


Aquí estamos persiguiendo a un caco. La flecha amarilla indica por dónde ir.



El camión de bomberos sale del cuartel dispuesto a sofocar cualquier incendio.

UNA HEROICIDAD CADA DÍA



"¡Una casa arde en un barrio residencial. Acudan urgentemente!". Así se inicia la primera peripecia. Tras aceptar, nos encaminamos al lugar de los hechos, guiados por la flecha amarilla, y aplicamos manguera antes de que se agote el tiempo. Bien hecho, bombero. Ahora, a por la siguiente.

Los peques, de nuevo protagonistas

TINY TOON

BUSTER EL HEROE DEL DIA

Un mes más, las plataformas no faltan a su cita con la portátil, y en este caso son los Tiny Toons los protagonistas. Por suerte, además, la fórmula de juego no es la que viene siendo habitual en los últimos tiempos. Ahora lo explicamos.

Oye, tu cara me suena...

Lejos de ser el típico plataformas de scroll lateral, este Tiny Toon Adventures: Buster El héroe del día (el titilito es como para unas prisas) tiene un desarrollo que recuerda a juegos como Snow Bros o el gran clásico de Taito, Bubble Bobble. Por si alguno anda despistado, le refrescamos la memoria. La idea se basaba en golpear a los enemigos desde una distancia prudencial para

aturdirlos y luego ir hacia ellos para rematarlos. Tenía lugar en unos fondos simples y casi estáticos, con plataformas horizontales dispuestas a varias alturas. Era pura adicción.

Pues bien, lo que nos traen los señores de Conspiracy Entertainment es un clon de aquéllos, pero hecho a la medida de los más pequeños, envolviéndolo en un entorno Warner flipante y reduciendo su dificultad. Y es justo en este último punto donde más se nota su carácter infantil, puesto que los expertos en la materia (como nosotros, ¡faltaría más!) se lo acabarán en menos de una hora, a pesar de sus más de cuarenta fases.

Así que ya sabéis: si no sois "mú grandes" (ni habilidosos) y os molan estos juegos, echadle un vistazo.



Este gigantesco robot es el obstáculo más importante del juego, y tarde o temprano tendremos que plantarle cara.



Bugs hace uso de un martillo tamaño familiar para deshacerse de sus rivales, tras congelarlos previamente, claro.

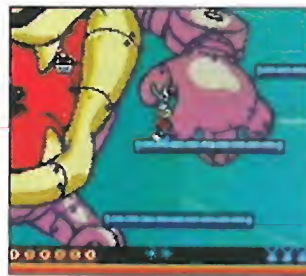


Este es un ejemplo bastante clarito del tipo de jugabilidad que nos espera aquí: gran cantidad de plataformas.



Si os fijáis, observaréis una ventanita justo encima de nuestro héroe, por la que irán apareciendo más enemigos.

ÍTEMS BIENVENIDOS



Si lográis impactar al ovni que "campea" por los decorados, obtendréis ventajas como mayor velocidad, congelar el tiempo unos instantes o las siempre útiles vidas extra, para acabaros el juego rápidamente.



FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR



- Compañía: SWING!
- Desarrollador: CONSPIRACY
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: CASTELLANO
- Fases: 11 NIVELES
- 41 ESCENARIOS
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- NO COMPATIBLE GB
- BATERÍA: NO
- PASSWORDS: SÍ
- 1 JUGADOR

- Precio: 5.990 PTA (36€)
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

Son nítidos y los personajes gozan de buenas animaciones.

SONIDO

Canciones graciosillas pero algo machaconas y efectos que cumplen su cometido.

JUGABILIDAD

Mover a nuestro amigo Buster no es ningún problema y la verdad es que el juego divierte bastante.

DURACIÓN

Teniendo en cuenta que es para los "canis", sus 41 escenarios dan para un tiempo, si bien sigue siendo demasiado fácil.

TOTAL 79

▲ Desarrollo simple y atractivo que divierte al máximo.

▼ Nivel de dificultad para los más pequeños.

Bueeeno, vaaale, aquí va un Password: introduce de izquierda a derecha Bubs, Buster, Buster, Bubs



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: KEMCO
- Desarrollador: VISION WORKS
- Tipo de juego: CARRERAS
- Idioma: TEXTOS EN INGLÉS
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS
- PASSWORDS: NO
- BATERÍA: SÍ
- MODOS DE JUEGO: 4
- 1-4 JUGADORES
- MODO CHAMPIONSHIP CON VARIAS TEMPORADAS
- OPCIÓN PARA CREAR CIRCUITOS
- Precio: 8.490 PTA (51€)
- A la venta: YA DISPONIBLE

Por favor, ¿la gasolinera más próxima?

TOP GEAR GT

Si hay algún género que ha comenzado con fuerza en la recién estrenada Game Boy Advance, es sin duda la velocidad. Son varios los cartuchos de este tipo que han aparecido ya, demostrando con creces el gran salto tecnológico respecto a GBC. Por desgracia, este Top Gear GT no ha cumplido con nuestras expectativas...

¡Odiosas comparaciones!

Los nintenderos más viejos del lugar seguro que conocen alguna de las entregas previas de esta famosa saga, «Top Gear», ya que han aparecido versiones para SNES o N64, en las que lo mismo nos ponían a los mandos de potentes coches de rally como de motos de gran cilindrada. En este caso le ha tocado el turno a coches de la Copa GT

japonesa, que controlamos a casi 300 km/h por los circuitos reales del campeonato nipón.

Este torneo, que es el modo de juego estrella, nos permite escoger entre uno de los 6 coches disponibles al inicio, cada uno con sus propias características, como peso, velocidad punta, etc. Más tarde podemos retocar varios de sus parámetros (ruedas, alerones, ...) para hacerlo casi invencible, y ¡por fin saltamos a

la pista!... y es cuando el cartucho pierde fuelle, pues salen a relucir una serie de puntos negativos. Por ejemplo la **sensación de velocidad es bastante floja** y los coches rivales, además de un aspecto mediocre, presentan una **Inteligencia Artificial discutible**. Así, el juego de Kemco queda eclipsado por cartuchos más competitivos, como el vertiginoso F-Zero o su más directo rival, GT Advance.

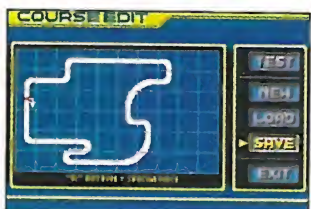
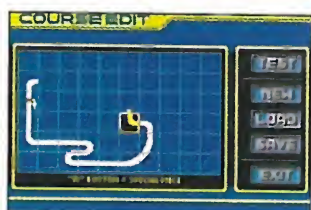
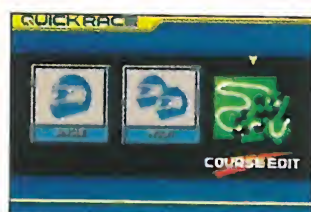


Mapa, velocidad, tiempos... tenemos los suficientes indicadores en pantalla.



¿A 219 km/h? No puede ser, pero si parece que vamos parados...

EDITOR DE CIRCUITOS



Una de las cosas que más nos ha molado del juego de Kemco es que podemos crear nuestras propias pistas. El manejo de este editor es muy sencillo, y la cantidad de piezas diferentes disponibles nos facilitará la labor, permitiéndonos casi cualquier cosa. Cuando lo tengamos, se salva y ya probarlo de cabeza!



Este pantallón está sacado de la espectacular intro del juego. ¿A que a muchos os suena a Ridge Racer? Mmm, esa chica...



Los circuitos están sacados directamente de la Copa GT japonesa.



El campeonato es largo, pero las carreras resultan algo aburridas.

PISTA Aunque parezca elemental, el truco de este juego consiste en no salirse de la pista. Bastará con que os mantengáis dentro de los límites del circuito para ganar la carrera con cierta comodidad.



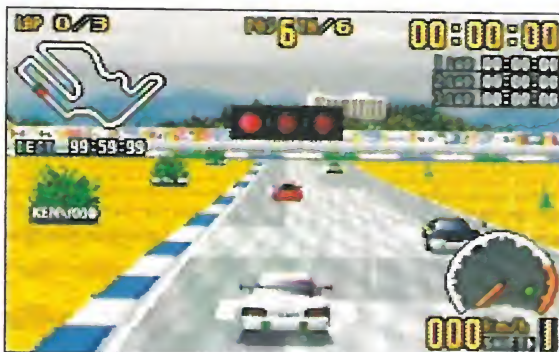
Al principio del juego podremos elegir nuestro vehículo entre seis modelos.



Seis coches en carrera y... ¡vamos los últimos! No pasa nada. Nos gusta dar ventaja a los rivales, ya les cogeremos.



La parcela gráfica no alcanza el nivel que esperábamos.



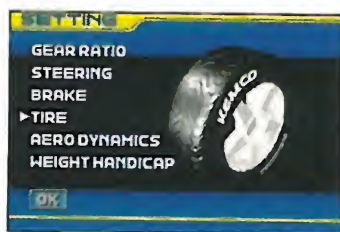
Los coches se manejan con suavidad, casi sin problemas.

MEJORABLE A decir verdad, esperábamos más de este clásico de los juegos de carreras.



Antes de competir, realizaremos una ronda previa de clasificación

MECÁNICA DE COCHES



Tras elegir el GT que más te guste, puedes retocar varios campos de su mecánica para intentar mejorar sus prestaciones (frenos, rueda, aerodinámica, peso, cambio, giro del volante). Sin embargo, no parece que se noten mucho estos cambios a la hora de ponerse a competir.



EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

76

- ▲ La intro, muy al estilo «Ridge Racer» (con chica guapa incluida).
- ▼ Uno de los problemas principales de «TG» comparado con otros títulos queda muy por debajo.

SONIDO

81

- ▲ La música de los menús tiene fuerza y ameniza las partidas.
- ▼ Los efectos en general, sobre todo los motores (parecen abejas) y choques.

JUGABILIDAD

75

- ▲ Los coches no se manejan del todo mal. La opción para crear tu propio recorrido es todo un acierto.
- ▼ Las carreras no resultan muy divertidas. Tan sólo cinco oponentes en la parrilla de salida.

DURACIÓN

84

- ▲ El modo campeonato te durará bastante tiempo, y poder correr sobre tus propias pistas lo hacen casi eterno.
- ▼ Es posible que te canses bastante antes y acabes dejándolo.

TOTAL 78

- ▲ La posibilidad de crear nuestros propios circuitos. Su larga duración.
- ▼ Las carreras resultan aburridas. Poca competitividad.

EL RANKING

1. F-Zero: Maximum Velocity
 2. Konami Krazy Racers
 3. GT Advance
 4. Top Gear GT
- Lamentablemente, el primer lanzamiento de Kemco para GBA pincha y se ve superado por los demás juegos de velocidad. En todo caso plantea una carrera muy seria.

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH



▷EA/EUROCOM ▷Espías
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, E
Catorce misiones, tres niveles de dificultad, multijugador y un gran acabado técnico.

Puntuación

92

1080° SNOWBOARDING



▷NINTENDO ▷Snowboard
▷8.990 PTA (54 €) ▷1-2J, R
El título más realista de su género. Ofrece un control exquisito y pirluetas chachis.

Puntuación

94

ARMORINES PROJECT S.W.A.R.M.



▷ACCLAIM ▷Acción
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R, E
Un discípulo de Turok con acción continua y buen ambiente pelliculero.

Puntuación

90

BANJO-TOOIE

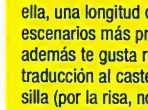


▷NINTENDO ▷Aventura
▷12.990 ptas (78 €) ▷1-4J, R, E
Toda la calidad técnica que Rare da a sus juegos, en la segunda aventura del pollo y el oso. Si tienes la primera, no te pierdas su continuación. Encontrarás todos los secretos que no pudiste conseguir en ella, una longitud de juego aún mayor, y los escenarios más profundos vistos en N64. Si además te gusta reír, no te preocupes, la traducción al castellano te hará caer de la silla (por la risa, no porque esté coja).

Puntuación

97

DESTRUCTION DERBY 64

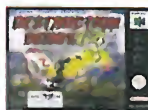


▷THQ ▷Carreras
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R
Más que una carrera, una estampida de veinte coches. Muy bestia y muy realista.

Puntuación

89

DONALD DUCK CUAC ATTACK



▷UBISOFT ▷Plataformas
▷9.990 PTA (60 €) ▷1J, C, E
Plataformas hacia donde te apetezca, gráficos de cartoon y adicción asegurada.

Puntuación

89

DONKEY KONG 64



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷11.490 PTA (69 €) ▷1-4J, R, E
El plataformas más completo creado hasta la fecha para Nintendo 64. ¡¡Bestia!!

Puntuación

97

Por 19.500, lucharás por hacerte con «Tom & Jerry Fist of Fury» y «Super Smash Bros»

DUCK DODGERS



▷INFOGRAMES ▷Plataformas
▷9.990 PTA (60 €) ▷1J, R
Cinco planetas para explorar con el héroe más pato de la galaxia. Buen nivel y humor.

Puntuación

90

HERCULES THE LEGENDARY JOURNIES



▷TITUS ▷Rol
▷8.990 PTA (54 €) ▷1J, C, R
Una aventura de gráficos notables, acción moderada y buen humor. Fans de la serie.

Puntuación

80

¿Un regalo? Te diré lo que es un regalo: Nintendo 64 Mario Pak por 19.000 ptas.

EARTHWORM JIM 3D



▷VIRGIN ▷Plataformas
▷8.990 PTA (54 €) ▷1J
Cachondeito total para un gran plataformas que gana con su traducción.

Puntuación

85

EXCITEBIKE 64



▷NINTENDO ▷Motocross
▷9.990 ptas (60 €) ▷1-4J, R, C, E
Ni "yo es que las motos...", ni nada. El jugazo de Nintendo y Left Field merece ser probado, al menos, durante un minuto. Desde entonces te parecerá imposible no querer pilotar tu moto hasta el infinito, saltar más alto, más lejos... ¡ganar y no mancharse demasiado el traje! Es total para un jugador, completo y sorprendente para varios, y además incluye un editor de circuitos que nos dará aun más diversión.

Puntuación

94

F-1 WORLD GRAND PRIX



▷NINTENDO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, R
Repeticiones Impagables, un control ajustable a tu pericia y la licencia oficial de F-1.

Puntuación

92

F-1 WORLD GRAND PRIX 2

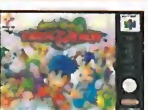


▷NINTENDO ▷Carreras
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-2J, R
La secuela que mejora al original. Pilotos, escuderías y circuitos oficiales.

Puntuación

96

GOEMON MYSTICAL NINJA 2



▷KONAMI ▷Aventura
▷4.490 PTA (30 €) ▷1-2J, C, R
Plataformas, acción y algo de Rol. Perfecto para jugar a pachas con tu hermanito.

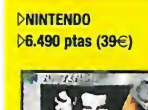
Puntuación

89

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

1. ExciteBike 64
2. Banjo-Tooie
3. Majora's Mask
4. Pokémon Puzzle League
5. Perfect Dark
6. Pokémon Snap
7. Mario Party 2
8. Pokémon Stadium
9. Mario Tennis
10. F-1 World Grand Prix

GOLDENEYE 007



▷NINTENDO ▷Espías
▷6.490 ptas (39 €) ▷1-4J, R
El primer "mazazo" de Rare en N64. Este shooter de espías copó las listas de ventas mundiales gracias a su realismo gráfico, la increíble inteligencia artificial que demuestran todos los enemigos y una jugabilidad ejemplar. Un imprescindible para todo tipo de jugador, lleve tiempo en esto o no. Además, el precio no deja lugar a dudas. Cómpralo o cómpralo. Tú eliges.

Puntuación

94

LA NOVEDAD DEL MES



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R
Plataformas en semi-3D muy variadas, llenas de colorido y con montones de cositas que hacer. Lo mejor: que Kirby es capaz de copiar las habilidades de los enemigos que, atención, absorbe con su inspiración huracanada. Grandes y pequeños sabrán disfrutar del "peloto" polivalente.

Puntuación

89

ISS 2000



▷KONAMI ▷Fútbol
▷10.990 PTA (66 €) ▷1-4J, C, R
Aun sin muchas novedades respecto a la edición anterior, sigue siendo el mejor.

Puntuación

88

INT. TRACK & FIELD: SUMMER GAMES



▷KONAMI ▷Deportivo
▷8.990 PTA (54 €) ▷1-4J, C, R, E
Machácate los dedos en 14 pruebas de enorme belleza y realismo. De lo mejor.

Puntuación

91

JET FORCE GEMINI



▷NINTENDO ▷Acción
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R
Rare en acción. Tres "protas", efectos gráficos a mansalva y una banda sonora de Oscar.

Puntuación

95

KNOCKOUT KINGS 2000



▷EA ▷Boxeo
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-2J, C, R, E
EA te brinda 25 boxeadores reales, control intuitivo y ambientazo gráfico y sonoro.

Puntuación

86

LAMBORGHINI



▷TITUS ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-4J, C, R
Su jugabilidad y la cantidad de modos y coches, merecen la pena por este bajo precio.

Puntuación

80

MARIO GOLF



▷NINTENDO ▷Golf
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R, T
Un cartucho riguroso a la hora de recrear el juego, pero muy "Nintendo" en modos.

Puntuación

88

LYLAT WARS



▷NINTENDO ▷Acción
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-4J, R
Ha quedado vetusto a nivel gráfico, pero la acción sigue a tope para uno o varios players.

Puntuación

88

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1. Mario Tennis
2. Excite Bike 64
3. Banjo-Tooie
4. Mario Party 2
5. Perfect Dark
6. Kirby 64
7. Majora's Mask
8. 007 The World is not enough
9. Rayman 2
10. Pokémon Snap

MARIO PARTY 2



▷NINTENDO ▷Tablero
▷9.990 ptas. (60 €) ▷1-4J, R
No es que divierta, es que, si no lo tenéis, no sabéis lo que es la diversión en grupo. Los 56 minijuegos en los que

corres, pescas, bombardeas, bailas, trepas, y, sobre todo, te partes de risa, son la excusa perfecta para invitar a tres amigos una tarde de domingo. Además, si estás solito, también puedes ir comprando minijuegos, sacando tableros ocultos o batiendo records.

Puntuación

92

MARIO TENNIS



▷NINTENDO ▷Tablero
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R, T
Dieciséis personajes para elegir, 11 canchas diferentes y una calidad sobresaliente.

Puntuación

93

MICKY'S SPEEDWAY USA



▷NINTENDO ▷Carreras
▷12.990 PTA (78 €) ▷1-4J, R
Veinte circuitos a base de buenas trazadas y mejores ítems, con 6 tipos Disney.

Puntuación

89

MICRO MACHINES 64 TURBO



▷CONDEMASTERS ▷Carreras
▷1.990 PTA (12 €) ▷1-8J, E, R
Oferta precio Centro Mail Jugabilidad a tope, precio mínimo y fiesta asegurada.

Puntuación

90

NBA COURTSIDE



▷NINTENDO ▷Baloncesto
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-4J, C, R
Uno de los NBA más jugables y completos. No se ha pasado de moda, y tiene buen precio.

Puntuación

90

LOS 10 JUEGOS DE N64 MÁS VENDIDOS EN USA

Datos de Amazon.com

1. Pokémon Stadium 2	Nintendo
2. Megaman 64	Capcom
3. Mario Party 3	Nintendo
4. Paper Mario	Nintendo
5. Zelda Majora's Mask	Nintendo
6. Super Smash Bros	Nintendo
7. Donkey Kong 64	Nintendo
8. The world is not enough	EA
9. Tony Hawk 2	Activision
10. Banjo-Tooie	Nintendo

MONACO GP 2

UBI ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2J, C, R
Realismo en los choques y un modo "career" flipante. Uno de los más rápidos de N64.

Puntuación 93

NBA JAM 2000

ACCLAIM ▷Baloncesto
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R, E
Un modo Jam espectacular, y otro para dirigir tu equipo en plan manager.

Puntuación 92

NBA LIVE 2000

EA ▷Baloncesto
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R
Arcade, simulación y un versus contra Jordan. Calidad y jugadores casi vivos.

Puntuación 91

PERFECT DARK

Nintendo ▷Espías
▷10.990 PTA (66 €) ▷1-4J, R, E, T
¿De verdad hace falta que te digamos que éste es el mejor juego de espías jamás visto?

Puntuación 98

RESÉRVALOS

EL MES QUE VIENE...

▷PAPER MARIO
▷NINTENDO
Volverán Mario, Peach y Bowser para dejarnos rescatar a la chica por enésima vez. Pero ahora no sólo bastará con saber saltar a tiempo, el juego será Rol, con un sistema de combate innovador, una bella historia, amigos que te acompañarán en la lucha, muchos enemigos a los que derrotar. Y lo bueno es que vendrá traducido al castellano.

MÁS ADELANTE...

▷MARIO PARTY 3
▷NINTENDO
No tiene aún fecha definitiva, pero es probable que aterrice en octubre con sus 70 nuevos minijuegos y su exclusivo modo duelo. Las partidas a cuatro jugadores no volverán a ser lo mismo.

POKÉMON PUZZLE LEAGUE

NINTENDO ▷Tetris
▷10.990 PTA (66 €) ▷1-2J
Inteligencia y buenos reflejos rodeados por el mundo Pokémon.

Puntuación 90

POKÉMON SNAP

NINTENDO ▷Fotografía
▷10.990 PTA (66 €) ▷1J
Una isla con Pokémon en su hábitat natural. Objetivo: consigue la mejor pose.

Puntuación 94

POKÉMON STADIUM

NINTENDO ▷Lucha PKMN
▷12.990 PTA (78 €) ▷1-4J, T
La estrategia de la lucha PKMN con enormes gráficos y doblado al castellano.

Puntuación 93

QUAKE 64

GTI ▷Shoot'em UP
▷12.990 PTA (78 €) ▷1-2J, R, C
Oferta precio Centro Mail
Si te gustan los shoot'em up subjetivos, ¡juna ganga!

Puntuación 83

RAYMAN 2

UBISOFT ▷Plataformas
▷9.990 PTA (60 €) ▷1J, C, E
Encantador héroe para un plataformas bello, variado y lleno de humor.

Puntuación 95

LOS 10 JUEGOS DE NINTENDO MÁS VENDIDOS EN JAPÓN

Datos del 24 de junio

1. Tactics Ogre Gaiden	GBA Nintendo
2. Birth of the Pirate...	GB Banpresto
3. Super Mario Advance	GBA Nintendo
4. Hamster Tarou 2	GB Nintendo
5. Zoid	GB Tomy
6. Rockman EXE	GBA Capcom
7. Pawapuro Kum P. 3	GBA Konami
8. Kurukuru Kururin	GBA Nintendo
9. Dragon Quest 2	GB Nintendo
10. F-Zero	GBA Nintendo

RIDGE RACER 64

NAMCO ▷Carreras
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R
Escenarios aplastantes, conducción fácil y un buen multijugador.

Puntuación 92

ROAD RASH 64

THQ ▷Carreras
▷10.990 PTA (66 €) ▷1-4J, C, R, E
Carreras a lo bestia, con motoristas "pegadizos". Flojo técnicamente, pero jugable.

Puntuación 79

SAN FRANCISCO RUSH 2049

MIDWAY ▷Carreras
▷10.990 PTA (66 €) ▷1-4J, C, R, E
¿Te gusta hacer el cabra? Coge uno de estos coches y goza de su increíble control.

Puntuación 90

SHADOWMAN

ACCLAIM ▷Aventura
▷10.990 PTA (66 €) ▷1J, C, R, E
Con Mike LeRoy te adentrarás en el mundo de los muertos. Una aventura espeluznante.

Puntuación 93

MINI GUÍA GAME BOY ADVANCE

CASTLEVANIA CIRCLE OF THE MOON

KONAMI ▷Aventura
▷6.990 PTA (34 €) ▷1J
Un apartado gráfico de ensayo y edición por las nubes. La consola tiene 32 bits, sí.

Puntuación 85

F-ZERO MAXIMUM VELOCITY

NINTENDO ▷Velocidad
▷7.490 PTA (45 €) ▷1-4J, 1 cartucho
Superior a la prodigiosa versión de Super Nintendo. Te harás una idea de los "caballos" de esta máquina.

Puntuación 93

GT ADVANCE

THQ ▷Carreras
▷10.990 PTA (66 €) ▷1-2J, Link-2 cartuchos
Las carreras con mayor realismo vistas en la portátil. Alucina con sus 48 cochazos.

Puntuación 89

KURUKURU KURURIN

NINTENDO ▷Puzzle-habilidad
▷7.490 PTA (45 €) ▷1-4J, 1 cartucho
Una sorpresa de jugabilidad y adicción. La mecánica es simple, pero atrapa a la primera.

Puntuación 88

RAYMAN

UBI SOFT ▷Plataformas-acción
▷8.995 PTA (54 €) ▷1J
Escenarios impresionantes, Rayman enorme y un nivel de dificultad que llega a poner de los nervios.

Puntuación 92

STAR WARS EPISODE 1 RACER

NINTENDO ▷Carreras
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-2J, R, E
Alto nivel gráfico y más alta velocidad para disfrutar con Anakin de 25 circuitos.

Puntuación 93

SUPER SMASH BROS.

NINTENDO ▷Lucha
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R
Elige tu héroe Nintendo entre los 8 disponibles y disfruta de la gran variedad de golpes.

Puntuación 91

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK

NINTENDO ▷Rol
▷12.990 PTA (78 €) ▷1J, R, E
Baja el listón de adicción respecto a la entrega anterior. Los gráficos, por encima.

Puntuación 96

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

NINTENDO ▷Rol
▷9.490 PTA (57 €) ▷1J, R
Un gran argumento, enorme calidad técnica y, sobre todo, enganchante. Obra maestra.

Puntuación 99

READY 2 RUMBLE BOXING 2

MIDWAY ▷Lucha
▷8.990 PTA (54 €) ▷1J
Si te gusta pegarte mientras te ríes o viceversa, he aquí tu juego. Sabrá darte lo que necesitas hasta el KO.

Puntuación 89

SUPER MARIO ADVANCE

NINTENDO ▷Plataformas
▷7.490 PTA (45 €) ▷1-4J, 1 cartucho
Un fantástico dos en uno, con Super Mario Bros. 2 perfectamente actualizado y Mario Bros. para 4.

Puntuación 94

TONY HAWK 2

ACTIVISION ▷Skate
▷8.490 PTA (57 €) ▷1J
Para los que lo conozcan, que sepan que esta vista isométrica es tanto o más jugable que la usada en N64.

Puntuación 96

TOP GEAR GT

KEMCO ▷Carreras
▷8.490 PTA (51 €) ▷1-4J, 4 cartuchos
Carreras en circuitos reales del campeonato GT japonés. Algo flojo en sensación de velocidad.

Puntuación 78

LOS MÁS VENDIDOS DE GAME BOY ADVANCE EN CENTRO MAIL

1. Super Mario Advance
2. Castlevania: Circle of the Moon
3. F-Zero: Maximum Velocity
4. Rayman Advance
5. Konami Krazy Racers
6. Kurukuru Kururin
7. Ready to Rumble 2

THE NEW TETRIS

NINTENDO ▷Tetris
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J
Adictivo, ¿verdad? Pues súmale varios modos de juego y cuatro a la vez.

Puntuación 91

TUROK 3 SHADOW OF OBLIVION

ACCLAIM ▷Acción
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R, E
El mejor Turok, tanto técnicamente como en el apartado jugable.

Puntuación 94

WAVE RACE 64

NINTENDO ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2J, C
Uno de los juegos que más nos alucinó en N64. ¡¡Vuela sobre las olas!!

Puntuación 95

WORMS ARMAGEDDON

INFOGRADES ▷Estrategia
▷8.990 PTA (54 €) ▷1-4J, C
Maneja tu ejército de gusanos con cerebro para conseguir superar 30 misiones.

Puntuación 88

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY COLOR

24 HORAS DE LE MANS



▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Coches grandes y sólidos con una sensación de velocidad vertiginosa. Nivel de conducción exigente.

Puntuación 89

ALICE IN WONDERLAND



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Plataformas clásico en el que encontraremos a los personajes de la película/libro. Para peques.

Puntuación 80

ALONE IN THE DARK



▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Sin duda es lo más impactante técnicamente que has visto (y en mucho tiempo verás) en una Game Boy Color. Los increíbles gráficos, pre-renderizados, la atmósfera de terror, el estilo de la aventura, sin duda te llevarán derecho a la tienda. Pero antes queremos dejar clara una cosa: el juego dura muy poco, se hace bastante corto cuando sabes los pasos que tienes que dar. Estás avisado.

Puntuación 90

ARMY MEN 2



▷300 ▷Acción
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
El juego de los soldaditos raya a un buen nivel. Mucho más divertido y manejable que la anterior versión.

Puntuación 85

BARÇA MANAGER 2000



▷UBI SOFT ▷Fútbol
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
La sencillez de Barça Total junto a la presencia de un manager. Simple pero muy PC Fútbol.

Puntuación 89

BATMAN OF THE FUTURE



▷UBI SOFT ▷Arcade
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
El nuevo Batman protagoniza un beat'em up bien estructurado y entretenido.

Puntuación 80

BLADE



▷ACTIVISION ▷Beat'em up
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Da caña a los vampiros en este beat'em up cargadito de golpes. Ojo, sigue el argumento del cómic.

Puntuación 86

BEACH'N BALL



▷INFOGRAMES ▷Voley-playa
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Cuerpos Danone, gafas de sol, playas ardientes. ¿Te animas a practicar voley-playa?

Puntuación 90

CANNON FODDER



▷CODEMASTERS ▷Acción/estr.
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Mezcla de estrategia y arcade, con altísimas dosis de diversión. Como la versión de SNES, pero en GBC.

Puntuación 85

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001



▷THQ ▷Motocross
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2J, GBC
Original y completo, permite competir contra las "bestias" de este deporte en escenarios 3D.

Puntuación 80

CROC 2



▷THQ ▷Aventura
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Aventura con toques de inteligencia plagada de puzzles y demás artimañas estratégicas.

Puntuación 89

LA NOVEDAD DEL MES

TOP GUN FIRE STORM



▷TITUS ▷Shooter aéreo
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Estamos ante un buen shoot'em up en el que nos ponemos a los mandos de un supercaza que se controla de maravilla, para cumplir una serie de misiones (que cada vez nos ponen en más apuros). Sus dos puntos fuertes son su duración (o sea, que entretiene) y un aspecto gráfico bastante atractivo.

Puntuación 87

DONKEY KONG COUNTRY



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷6.990 PTA (42 €) ▷1/2J, GBC, Infrarrojos
Rare ha explotado la tecnología Game Boy Color, creando un plataformas increíble con acción a raudales y muy divertido. Diddy y Donkey se alían en las 41 fases que nos separan de K. Rool, el enemigo final. Por el camino hay tiempo para saltar, correr, montar en vagoneta, brincar de barril o tomar el control de la "fauna" que todos conocéis.

Puntuación 97

DRIVER



▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Tres ciudades americanas sirven de escenario para las misiones que nos encarga la mafia.

Puntuación 91

EL DORADO



▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Ayuda a Tulio y Miguel a recuperar el mapa de El Dorado, y de paso ja ver si se hacen ricos!

Puntuación 78

EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS



▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Versión plataforma de la peli de Disney recién estrenada. Si no eres demasiado exigente, te encantará.

Puntuación 83

F-1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000



▷EA SPORTS ▷Carreras
▷5.995 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Un revolucionario engine 3D con pistas y coches renderizados, y un punto de vista mucho más real.

Puntuación 92

GIFT



▷CRYO ▷Plataformas/puzzle
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Muy prometedor, pero antes debes saber de la dificultad de sus puzzles. Mucho ingenio hace falta.

Puntuación 85

HORMIGAZ RACING



▷EA ▷Carreras
▷5.995 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Los protagonistas del film de Dreamworks te desafían a una carrera en sus locos cacharros.

Puntuación 89

HYPE-THE TIME QUEST



▷UBI SOFT ▷Plataformas/RPG
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Básicamente es un plataformas pero cuenta con fases de desarrollo rolero y otras mata-mata.

Puntuación 88

INDIANA JONES



▷THQ ▷Aventura
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Diecinueve niveles, cortos pero intensos, plagados de atractivos puzzles por resolver.

Puntuación 88

INTERNATIONAL TRACK & FIELD



▷KONAMI ▷Atletismo
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GB
Diez pruebas emocionantes para "dejarte" los dedos. Prueba el modo "career" y disfruta.

Puntuación 90

INTERNATIONAL KARATE



▷VIRGIN ▷Kárate
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Los combates son simples, pero tiene gráficos ambiciosos, control preciso y minijuegos divertidísimos.

Puntuación 85

KNOCKOUT KINGS 2000



▷EA SPORTS ▷Boxeo
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Simpático (qué cabeza tienen los boxeadores) y completo (10 luchadores), pero muy fácil.

Puntuación 75

LA GRAN AVENTURA DE LOS PITUFOS



▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
La alternancia de géneros le da un ritmo especial. Y los protagonistas, el toque de encanto.

Puntuación 81

LA SIRENITA II: PINBALL FRENZY



▷NINTENDO ▷Pinball
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Un pinball bien planteado y mejor acabado que divertirá a los amantes del género.

Puntuación 83

LOONEY TUNES: ALERTA MARGIANA



▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Está protagonizado por todas las estrellas de la Warner, pero claro, antes tienes que capturarlas.

Puntuación 90

LOONEY TUNES: VENGANZA MARGIANA



▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Marvin es ahora el prota de una aventura tanto o más divertida que la primera entrega. Y compatible.

Puntuación 90

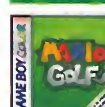
LUCKY LUKE IN DESPERADO TRAIN



▷INFOGRAMES ▷Arcade/Plata.
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Divertidas fases de plataformas bien combinadas con un batallón de minijuegos. Le falta duración.

Puntuación 88

MARIO GOLF



▷NINTENDO ▷Golf
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Es de golf, es de Rol, es de Mario y sabe dejarte pegado a la consola aunque no te gusten ni golf ni Rol.

Puntuación 93

MARIO TENNIS



▷NINTENDO ▷Tenis
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC, T
El juego de tenis más completo, divertido, "rolero" y desafiante para cualquier consola.

Puntuación 96

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

1. POKÉMON ORO
2. POKÉMON PLATA
3. ALONE IN THE DARK: NEW NIGHTMARE
4. SUPER MARIO BROS. DELUXE
5. POKÉMON PINBALL
6. POKÉMON AMARILLO
7. WARIOLAND 3
8. POKÉMON TRADING CARD GAME
9. THE MUMMY RETURNS
10. DONKEY KONG COUNTRY

MERLIN



▷ELECTRONIC ARTS ▷Acción
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Merlín defender el reino a base de láseres, a lo largo de 5 fases. Tiene chispa, pero no termina...

Puntuación 82

METAL GEAR SOLID



▷KONAMI ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Uno de los juegos que no deben faltar en tu GBC. Buen apartado técnico y duración garantizados.

Puntuación 94

MICKEY'S SPEEDWAY USA



▷NINTENDO ▷Carreras
▷6.990 PTA (42 €) ▷1-2J, GBC
Mickey vuelve sin Rol, pero con más modos de juego y un montón de extras que descubrir.

Puntuación 91

MICKEY'S RACING ADVENTURE



▷NINTENDO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Carreras al estilo Micromachines, sólo que con personajes Disney y un toque rolero que mola todo.

Puntuación 91

MICROMACHINES V3



▷CODEMASTERS ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-8J, GBC
La saga se redondea en tu portátil con las carreras más adictivas y jugables. Y sitio para 8 jugadores...

Puntuación 92

MISSION:IMPOSSIBLE



▷INFOGRAMES ▷Aventura de espías
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC, Inf.
Una atractiva aventura de espías que incluye agenda y mando a distancia por infrarrojos.

Puntuación 89

En Centro Mail, «Beach'n Ball» y «Track & Field» por 4.490 ptas cada uno

PAPYRUS



▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Los detalles de los escenarios y las animaciones de los sprites son sus más aspectos más destacados.

Puntuación 85

PERFECT DARK



▷NINTENDO ▷Acción-aventura
▷6.990 PTA (42 €) ▷1-2J, GBC
Rare reinventa el juego para ofrecer variedad de acción y jugabilidad estilo GB. De culto.

Puntuación 95

POKÉMON AMARILLO



▷NINTENDO ▷RPG
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GB
El cartucho responsable de la Poké-manía que vivimos. Perenne presencia de Pikachu.

Puntuación 91

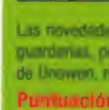
POKÉMON ORO Y PLATA



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷7.490 PTA (45 €) ▷1-2J, GB, Inf., Printer
Las novedades en cuanto a Pokémon, guardias, pre-evoluciones, Celebi, formas de Unown, nuevo mundo... ¡te atraparán!

Puntuación 97

POKÉMON PINBALL



▷NINTENDO ▷Pinball
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GB
Se sale en jugabilidad. Tiene dos mesas y un sinfín de secretos. Te lo quitarán de las manos.

Puntuación 95

POKÉMON PUZZLE CHALLENGE



▷NINTENDO ▷Tetris
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2 J, GBC
Es sin duda uno de los juegos más divertidos a los que te enfrentarás en tu Game Boy Color. Tiene ritmo, tiene Pokémon, tiene trón y te va a revolucionar el coco (por eso es de lo más vendidos). Encaja esa pieza, consigue combos, vence a ese entrenador y ¡hazle con el equipo de 9 Pokémon! Y lo mejor, juega con los Pokémon de las ediciones Oro y Plata.

Puntuación 94

POKÉMON ROJO/AZUL



▷NINTENDO ▷RPG
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GB
El cartucho que inició la revolución: de ventas, de inteligencia artificial, de planteamientos, de consolas...

Puntuación 90

POKÉMON TRADING CARD



▷NINTENDO ▷Cartas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GB
Si te gustan las cartas intercambiables, no busques más: has encontrado el juego perfecto.

Puntuación 91

PRINCE NASSEM BOXING



▷THQ ▷Boxeo
▷5.990 PTA (39 €) ▷1/2J, GBC
Un arcade de boxeo para partirse las narices contra 8 duros contrincantes. Muy jugable.

Puntuación 84

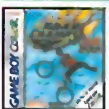
RAYMAN



▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
¿Original? Y qué más da. Es dinámico, jugable, encantador y está lleno de sorpresas.

Puntuación 93

ROAD CHAMPS



▷ACTIVISION ▷Deportivo
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
De pequeño seguro que no sabías hacer todo lo que estos "cabras" consiguen con dos ruedas.

Puntuación 89

ROLAND GARROS



▷CRYO ▷Tenis
▷5.995 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
A pesar de su aspecto infantil, es un tenis muy real, con golpes y jugadas profesionales.

Puntuación 91

SCOOBY DOO



▷THQ ▷Aventura Gráfica
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Es como tener los dibujos animados en tu pantalla de GBC. Manejas a Shaggy, Scooby y la panda.

Puntuación 90

SPIROU



▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Resultona mezcla de aventura y plataformas; variadita, movida y con la suficiente originalidad.

Puntuación 88

STAR WARS OBI WAN'S ADVENTURES



▷THQ ▷Acción-puzzle
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Recorre los escenarios de la película, machacando androides a golpes de salto y espada.

Puntuación 79

STAR WARS RACER



▷NINTENDO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Conversión a la altura técnica de las circunstancias, pero "quemar" competir contra un solo rival.

Puntuación 80

SUPERCROSS FREESTYLE



▷INFOGRAMES ▷Motocross
▷5.490 PTA (33 €) ▷1J, GBC
Motocross guay de competición y saltos. Está "tirado" sobre el engine evolucionado de V-Rally.

Puntuación 89

SUPER MARIO BROS DX



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Clásico entre los clásicos, es uno de los mejores plataformas de GBC, y además te durará: garantizado.

Puntuación 94

RESERVALOS

EL MES QUE VIENE...

▷COLIN MCRAE RALLY

▷THQ
Se va acercando por fin la fecha clave. Agosto, con los calores, es el mes elegido por THQ para lanzar la versión portátil del juego de Codemasters. Así que nos hemos puesto los guantes de piloto, el casco, y tenemos los pies listos para pisar el acelerador.



DENTRO DE 2 MESES...

▷ZELDA: ORACLE OF SEASONS/AGES

▷NINTENDO

A partir del 28 de septiembre, Zelda volverá a reinar en todas las portátiles. El rey del RPG de acción volverá con dos cartuchos que presentan dos aventuras entrelazadas por un simple password. Uno de ellos, Oracle of Ages, lo puedes admirar en este mismo número.



SWIV



▷SCI ▷Shoot'em Up
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Un arcade de disparos puro y muy, muy duro. Prueba con este matamata de excelente realización.

Puntuación 85

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP



▷THQ ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Fenomenal juego de coches. Tiene una buena base y se ha sabido adaptar a la perfección.

Puntuación 91

TONIC TROUBLE



▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Un cartucho de plataformas del que esperábamos más. Mola Ed, pero la fórmula no aporta mucho.

Puntuación 80

TONY HAWK'S PRO SKATER 2



▷ACTIVISION ▷Skate
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Da unas cuantas vueltas al primer Tony: tiene el verdadero espíritu y un control que vale millones.

Puntuación 84

TOP GEAR RALLY 2



▷KEMCO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Ha mejorado la jugabilidad desde la primera entrega, pero su nivel de entretenimiento no convence.

Puntuación 85

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION



▷ACCLAIM ▷Acción
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Una genial descarga de adrenalina. Con acción, armas, enemigos y ni un segundo de descanso.

Puntuación 91

WACKY RACES



▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Un juego de carreras atípico, en el que te divertirás de lo lindo haciendo todo tipo de "trampas".

Puntuación 87

WARIO LAND 3



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
La mejor opción para tu Game Boy si quieres un juego ágil, difícil pero posible, divertido e ingenioso.

Puntuación 94

X-MEN MUTANT WARS



▷ACTIVISION ▷Lucha
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Aquí tienes todos los superpoderes de los X-Men combinados en un beat'em up clásico.

Puntuación 85

ZIDANE GENERATION



▷CRYO ▷Fútbol
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2J, GBC
Del Madrid o de la Juve, aquí viste de Francia y nos ofrece un simulador rápido y preciso.

Puntuación 85

NUESTRA RECOMENDACIÓN

Metal Gear Solid aún está disponible. Por 5.990 PTA puedes hacerte todavía con uno de los clásicos de GBC.

- ▶ Reglas de oro para ser el mejor entrenador Pokémon.
- ▶ Todos los secretos sobre las evoluciones Pokémon.

Claves para todos los entrenadores Pokémon

POKÉMON ORO Y PLATA

Este mes abordamos las últimas claves para convertirse en el mejor entrenador Pokémon (Oro y Plata, por supuesto). En el próximo número empezaremos la guía de recorrido, mundo por mundo, zona por zona, con todas las pistas, detalles y estrategias para avanzar por el juego como Pedro por su casa. Ahora, por favor, tomad nota de estos consejos de oro (y plata), que os van a saber a gloria.

CÓMO SER UN GRAN ENTRENADOR

Quizá algunas cosas de las que hemos explicado hasta aquí puedan parecer teóricas, pero en la vida es necesario adquirir conocimientos antes de realizar cualquier actividad. Si hasta aquí has aprendido muchas cosas acerca de la naturaleza de los Pokémon, ahora **ha llegado el momento de ponerlo en práctica**. A continuación te vamos a explicar cómo, cuándo y dónde.

TE DAMOS SIETE REGLAS DE ORO PARA SER UN GRAN ENTRENADOR POKÉMON

1. Captura a los mejores Pokémon salvajes que encuentres. Ya hemos explicado antes cómo elegir a los mejores Pokémon salvajes pero nos faltaba por contarte un detalle que quizá tú ya hayas intuido: si eliges entre varios Pokémon salvajes el que tiene mejores valores de Ataque, Defensa, Ataque Especial, Defensa Especial y Velocidad y lo entrenas, siempre harás de él un Pokémon más fuerte que el resto.

2. Incorpora a tu equipo a varios Pokémon que pertenezcan a dos tipos. En la entrega anterior explicamos la importancia de este tema y aunque

dijimos que tus Pokémon deberían abarcar el mayor número posible de tipos, nos faltaba decir una cosa: aunque elijamos a los seis Pokémon de nuestro equipo de forma que cada uno pertenezca a dos tipos distintos, como máximo abarcaremos 12 tipos de los 17 posibles. Por ello es interesante que tengas un **pequeño equipo de reserva para afrontar ciertos combates del juego**, especialmente aquellos a los que retes a tus amigos en el COLISEO DEL CLUB DEL CABLE.

3. Entrena a tus Pokémon desde pequeños. Atentos todos que esto es muy importante. Si capturas y entrenas a un Pokémon con poco nivel, siempre conseguirás mejores resultados que

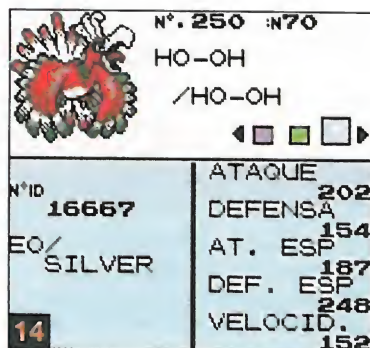
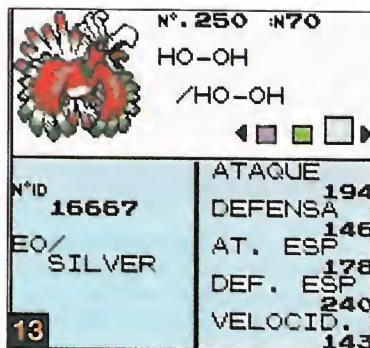
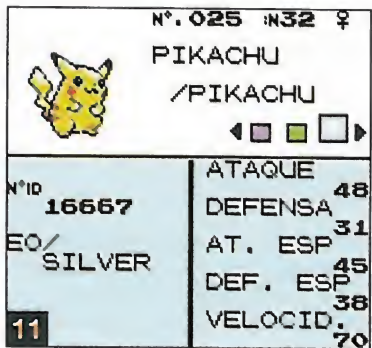
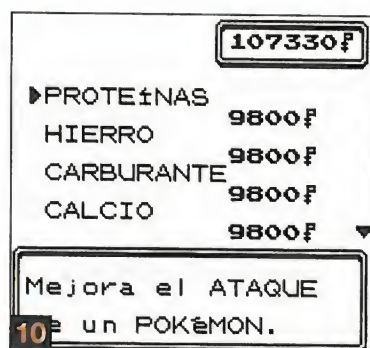
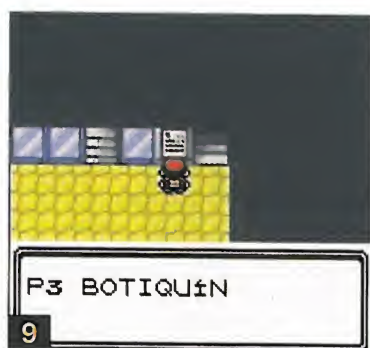
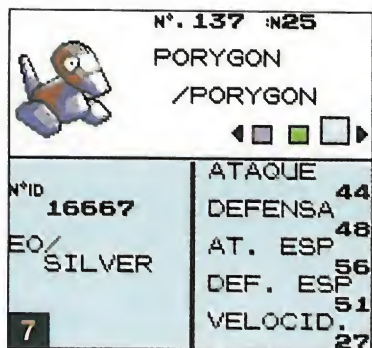
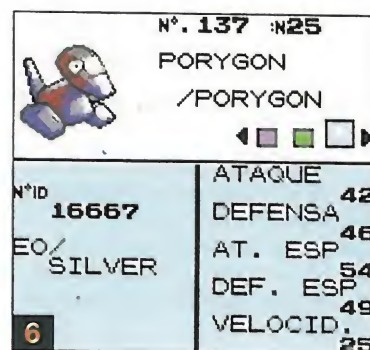
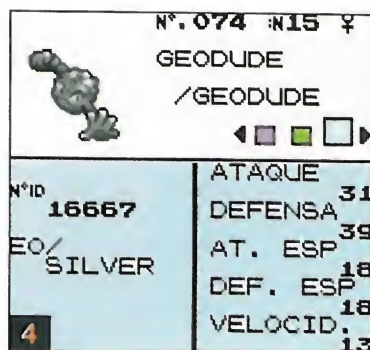
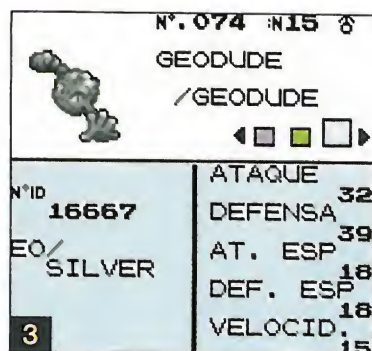
si capturas al mismo Pokémon en estado salvaje y con el mismo nivel.

Vamos a explicarlo con un ejemplo. Marchamos a la Ruta 29 y desde allí entramos en la Ruta 46 [1] para capturar varios Geodude. Nos quedamos con el mejor de todos [2] y lo entrenamos hasta que suba al nivel 15 [3]. Después viajamos a MT. MORTERO, donde capturamos varios Geodude de nivel 15 y nos quedamos con el mejor. Como puedes observar, nuestro mejor Geodude de nivel 3 entrenado hasta el nivel 15 es mejor (su niveles de Ataque y Velocidad son mejores) que el mejor de los Geodude de nivel 15 que hemos encontramos en estado salvaje [4].

El ejemplo anterior puede extenderse a todos los Pokémon,



Nº. 074 IN3	
GEODUDE	
/GEODUDE	
<div> <div></div> <div></div> <div></div> </div>	
NºID	ATAQUE
16667	DEFENSA
EO/ SILVER	AT. ESP
	DEF. ESP
	VELOCID.
2	7



haciéndose la diferencia cada vez mayor entre un Pokémon entrenado por nosotros y un Pokémon salvaje (a igual nivel, siempre será mejor nuestro Pokémon).

4. Combate todo lo que puedas y no abuses del Caramelo Raro.

Con los Pokémon las cosas ocurren igual que en la realidad. Por ejemplo, si en tu casa tienes un perro al que cuidas y alimentas muy bien pero no le sacas para que haga ejercicio, le criarás mal y será un perro débil. En el caso de los Pokémon te sugerimos que si tienes el nuevo Pokémon Pikachu Color no lo uses exclusivamente para acumular Caramelos Raros, y procura controlar el número de veces que das uno a un Pokémon o de lo contrario no se criará fuerte.

Volveremos a explicar las cosas con un ejemplo: Supongamos que vas a la GUARDERÍA y cruzas un Porygon con un Ditto. El resultado será un Porygon de nivel 5 con valores de Ataque, Defensa, Ataque Especial, Defensa Especial y Velocidad similares a los que puedes ver en esta pantalla [5]. Ahora vamos a subirlo al nivel 25 usando 15

Caramelos Raros [6] y luego hacemos lo mismo pero a base de combatir [7]. Como puedes observar, el Pokémon que ha combatido tiene los valores de Ataque, Defensa, Ataque Especial, Defensa Especial y Velocidad mayores que los del Pokémon que sólo ha crecido a base de Caramelos Raros.

En conclusión, el Caramelo Raro puede ayudar a un Pokémon a crecer más rápido, pero procura no darle más de 10 si quieres que sea un Pokémon fuerte. El entrenamiento es lo mejor para cualquier Pokémon y muy especialmente para aquellos que evolucionan en función de su felicidad.

5. Alimenta bien a tus Pokémon.

En Ciudad Trigel hay un Centro Comercial [8] muy importante en el que puedes comprar muchas cosas (sí, como en la realidad, ¿veis?). Párate en la tercera planta [9] y observa los productos que te venden [10]. No podemos decir que no sean productos muy caros, pero hay que tener en cuenta que **mejoran los datos de Ataque, Defensa, Velocidad, características Especiales y PS.**

Si capturas, eliges y entrenas a tus Pokémon como te hemos enseñado, tendrás unos Pokémon muy buenos, pero si además te gastas el dinero en el Centro Comercial y compras Proteínas, Hierro, Carburante, Calcio y Más PS puedes convertir a tus Pokémon en magníficas criaturas de combate.

Como estos productos son caros, será mejor administrarlos siguiendo ciertas indicaciones:

- Si entrenamos bien a nuestros Pokémon, la mejora que obtenemos usando estos productos es pequeña. Como ejemplo observa los valores de Ataque, Defensa, Ataque Especial, Defensa Especial y Velocidad de un Pikachu de nivel 32 [11] al que hemos entrenado partiendo de un Pichu de nivel 5. Ahora le damos una unidad de Proteínas, otra de Hierro, otra de Carburante y otra de Calcio y volvemos a observar los valores [12]. Efectivamente, como te habíamos advertido, la mejora es pequeña.
- Cuanto mayor es el nivel de un Pokémon salvaje, mayor puede ser la mejora que obtengamos con estos productos. Como ejemplo

observa los niveles de Ho-oh tal y como lo capturamos en Pokémon Plata [13] y vuelve a observarlo después de darle una unidad de cada producto [14]. La mejora ha sido espectacular con una sola unidad de cada producto porque Ho-oh ha crecido salvaje y no ha aprendido a sacar provecho de las características de su especie. Por cierto, su PS es de 248 y sube a 256 cuando le damos Más PS [15].

6. Utiliza objetos para mejorar a tus Pokémon.

Existen objetos en la segunda planta [16] del Centro Comercial de Ciudad Trigel que modifican el estado de un Pokémon durante un combate [17]. Son productos baratos y muy útiles que ayudarán a que un Pokémon pueda combatir mejor para seguir acumulando experiencia.

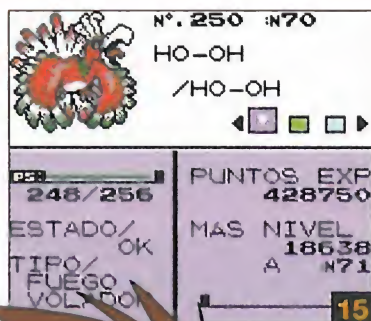
Hay dos objetos más que no debes olvidar recoger y usar porque son especialmente interesantes y prácticos. Uno se llama **REPARTIR EXPERIENCIA** y lo puedes conseguir en CASA SR. POKÉMON (Ruta 36) cambiando cierto objeto que obtienes después de capturar al Gyarados rojo del LAGO DE LA

CÓMO SER UN GRAN ENTRENADOR (continuación)

FURIA [18]. Te servirá para elevar el nivel de un Pokémon sin necesidad de combatir. El otro se llama **RESTOS**, lo consigues en Ciudad Azulona (KANTO) [19] y permite que un Pokémon recupere PS durante un combate.

7. Estudia los ataques antes de borrarlos.

Un Pokémon sólo puede utilizar cuatro técnicas de combate distintas. Debes conocer qué efectos tienen estas técnicas en un combate antes de decidir sustituirlas por Máquinas Técnicas, Máquinas Ocultas o por las nuevas técnicas que todo Pokémon intenta aprender cuando alcanza determinado nivel. Elimina únicamente las técnicas que sean poco efectivas y recuerda que a veces una técnica que aumente la Defensa puede ser más útil que una que permita un ataque espectacular.



◀ Gary no conoce aún los secretos para dominar a sus Pokémon. Pero tú sí, y puedes darle una buena tunda.



NUEVAS EVOLUCIONES ...

En las versiones anteriores de Pokémon había tres métodos de evolución: **por nivel**, **por piedras** y **por intercambio**. En Pokémon Oro y Plata, a las evoluciones anteriores se han añadido otras tres: **evolución intercambiando Pokémon que llevan determinados objetos**, **evolución por felicidad** y **evolución según los valores de Ataque y Defensa**.

VEAMOS TODOS LOS TIPOS DE EVOLUCIONES

Evolución por nivel.

Cada combate aumenta los Puntos de Experiencia de un Pokémon, y cuando adquiere un determinado número de ellos sube de nivel. Al alcanzar cierto nivel, el Pokémon evoluciona a otro Pokémon con más capacidades de combate. Por ejemplo **Hoppip se convierte en Skiploom cuando alcanza el nivel 18 y a su vez Skiploom evoluciona a Jumpluff al alcanzar el nivel 27.**

Evolución mediante el uso de piedras.

Existen ciertas piedras con poderes para hacer evolucionar a determinados Pokémon. Son las siguientes: **Piedra Solar**, **Piedra Agua**, **Piedra Fuego**, **Piedra Hoja**, **Piedra Lunar**, **Piedra Trueno**. También existe una piedra llamada **Piedra Eterna** que lo que hace es impedir las evoluciones.

Un sitio donde puedes conseguir algunas piedras está en la **Ruta 25** (al norte de Ciudad Celeste) y es la **casa en la que ahora vive el abuelo de Bill [1]**. Te pedirá que le enseñes determinados Pokémon y a medida que lo hagas te regalará una Piedra Eterna, una Piedra Hoja, una Piedra Agua [2], una Piedra Fuego y una Piedra Trueno. La **Piedra Solar** la obtendrás ganando el Concurso de Captura de Bichos del Parque Nacional.

La evolución de Pokémon por el uso de piedras se resume en la tabla de la siguiente página.

En el juego sólo existe una unidad de determinados tipos de piedra, si necesitas más deberás usar la función **REGALO MISTERIOSO**.

Evolución por intercambio

Existen varios Pokémon que sólo evolucionan cuando los intercambias con un amigo usando el Cable Link.



Estos Pokémon son:

- Haunter evoluciona a Gengar.
- Machoke evoluciona a Machop.
- Graveler evoluciona a Golem.
- Kadabra evoluciona a Alakazam.

Evolución por felicidad

Cuando tu Pokémon permanece junto a ti **ganando combates**, cuando le cortas el pelo en el Subterráneo de Ciudad Trigel o cuando le alimentas bien (p. ej. con Hierro)... haces que se sienta más feliz y contento de tu compañía. Si quieres **conocer el estado de ánimo** de un Pokémon debes ir a una casa al norte de la Tienda de Béis de Ciudad Trigel y preguntar a la mujer que hay dentro [3].

Hay ciertos Pokémon

especialmente sensibles que sólo pueden evolucionar cuando están muy felices con tu amistad. Estos Pokémon y sus evoluciones son:

- Golbat evolucionará en Crobat.
- Chansey evolucionará en Blissey.
- Pichu evolucionará en Pikachu.
- Cleffa evolucionará en Clefairy.
- Igglybuff evolucionará en Jigglypuff.
- Togepi evolucionará en Togetic.

Existen otras dos evoluciones que dependen de la felicidad y de la hora del día. Son las dos nuevas evoluciones de Eevee:

1. Eevee evolucionará a Umbreon de noche y cuando sea lo suficientemente feliz.
2. Eevee evolucionará a Espeon de día y cuando sea lo suficientemente feliz.

Evolución según los valores Ataque y Defensa (Tyrogue)

Este es un caso muy especial que afecta a un Pokémon llamado **Tyrogue**. En MT. MORTERO hay un entrenador que entrena en secreto y







































...EN POKÉMON ORO Y PLATA

Evolución de Pokémon mediante el uso de piedras

La evolución de Pokémon por el uso de piedras se resume en la siguiente tabla que te ofrecemos a continuación. En ella podrás ver el resultado de aplicar una piedra determinada a un Pokémon. Si quieres más detalles, mira el texto de la página anterior.

Tabla de evoluciones

POKÉMON ORIGINAL	POKÉMON EVOLUCIÓN	POKÉMON ORIGINAL	POKÉMON EVOLUCIÓN
PIEDRA LUNAR		PIEDRA AGUA	
			
CLEFAIRY	CLEFABLE	EEVEE	VAPOREON
			
JIGGLYPUFF	WIGGLYTUFF	POLIWHIRL	POLIWRATH
			
NIDORINA	NIDOQUEEN	SHELLDER	CLOYSTER
			
NIDORINO	NIDOKING	STARYU	STARMIE
PIEDRA FUEGO		PIEDRA SOLAR	
			
EEVEE	FLAREON	GLOOM	BELLOSSOM
		PIEDRA HOJA	
GROWLITHE	ARCANINE		
			
VULPIX	NINETALES	EXEGGCUTE	EXEGGUTOR
PIEDRA TRUENO			
		GLOOM	VILEPLUME
			
EEVEE	JOLTEON	SUNKERN	SUNFLORA
			
PIKACHU	RAICHU	WEENPINBELL	VICTREEBEL

que cuando lo encuentres y derrotas te dará un Tyrogue [4]. Otra manera de conseguirlo es en la Guardería.

Este Pokémon de Lucha es muy especial porque tiene varias evoluciones cuando alcanza el nivel 20 en función de los valores de Ataque y Defensa. Estas evoluciones se pueden controlar modificando los valores de Ataque y Defensa que tenga Tyrogue en el nivel 19 mediante el uso de Proteínas y Hierro (Centro Comercial de Ciudad Trígal):

- **Hitmonchan**: si el valor de la Defensa de Tyrogue es mayor que su Ataque [5].
- **Hitmonlee**: si el valor del Ataque de Tyrogue es mayor que su Defensa [6].
- **Hitmontop**: si el valor del Ataque de Tyrogue es igual al de la Defensa.

Evolución por intercambio de Pokémon con objetos













Este nuevo tipo de evolución introducido en Pokémon Oro y Plata consiste en intercambiar determinados Pokémon que llevan determinados objetos encima. Tienes un recuadro explicativo en la parte inferior de esta página.

Nº. 236 MIO 8	
TYROGUE / TYROGUE	
	
ID 16667	
EO/SILVER	
ATAQUE	14
DEFENSA	14
AT. ESP	13
DEF. ESP	13
VELOCIDAD	4



Evolución por intercambio de Pokémon con objetos

Tabla de evoluciones

POKÉMON ORIGINAL	POKÉMON EVOLUCIÓN	POKÉMON ORIGINAL	POKÉMON EVOLUCIÓN
ROCA DEL REY		REVESTIMIENTO METÁLICO	
			
POLIWHIRL	POLITOED	ONIX	STEELIX
		MEJORA	
SCYTHER	SCIZOR		
			
SLOWPOKE	SLOWKING	PORYGON	PORYGON2
		ESCAMA DRAGÓN	
			
		SEADRA	KINGDRA

NOTA. Los objetos anteriores puedes obtenerlos en determinados puntos del juego, aunque también puedes encontrar Pokémon salvajes que los llevan.

- ▶ Ofrecemos lecciones magistrales para controlar la moto.
- ▶ Analógico o digital, ¿qué control eligen los maestros?
- ▶ Características de los pilotos. Para que no te arriesgues a la hora de elegir.

¡Calentamos motores!

EXCITEBIKE 64

PRIMERA PARTE

La espera ha sido larga, pero el último bombazo de Nintendo 64 tiene todos los alicientes para hacernos disfrutar de nuestra consola largo y tendido. ¿Cómo que te parece difícil? Pues aquí va una ayudita para todos el que esté algo atragantado con la moto a medio arrancar. Este mes queremos que te adaptes a la montura. Así que ahí van los consejos iniciales.

EN LA PARRILLA DE SALIDA

Lo primero es lo primero. Si no sabes controlar tu moto, estarás más perdido que Tarzán en Nueva York. Por lo tanto, más vale que revises los controles básicos de tu dos ruedas antes de precipitarte al vacío. Aquí te lo ponemos en bandeja, en 10 lecciones magistrales.



LECCIÓN 1

Acelerar, frenar y retroceder

Vale, es fácil: **Si pulsas A aceleras, si pulsas B frenas.** Además, si mantienes B cuando frenes, podrás **retroceder**. Esta técnica es muy útil cuando te quedes bloqueado o circules en sentido contrario.

Si quieres un consejo, te recomendamos que intentes coger la costumbre de **frenar un poco**, en lugar de soltar el acelerador...



LECCIÓN 2

Tomar las curvas

Existen dos opciones de controlar la moto: con el stick analógico y con el pad digital. Si juegas **con el stick**, te darás cuenta de que las **curvas se toman de forma más abierta**, mientras que con el digital son mucho más esquinadas. Pese a ser más cómodo jugar con el analógico, nosotros hemos obtenido mejores resultados de la otra forma. Vale que el turbo esté peor localizado (en el botón L) y que estés más que acostumbrado a jugar con el digital... pero qué le vamos a hacer.



LECCIÓN 3

Curvas medio cerradas

Sin esta técnica es imposible hacer un buen papel en el juego, así que ya sabes lo que toca. Tienes que **mantener pulsado el botón R** según la intensidad del ángulo de la curva, al tiempo que giras. Si, ya sabemos que también las puedes tomar tranquilamente, a 20 por hora, pero esta técnica está pensada precisamente para que no te multen por baja velocidad.



LECCIÓN 4

Curvas muy cerradas

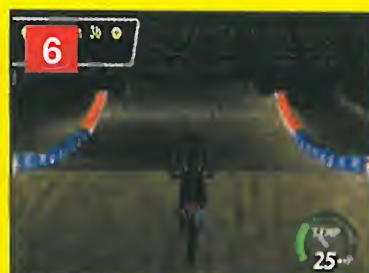
Cuando veas alguna de estas curvas, **mantén pulsados los botones R + B y suéltalos cuando termines**. ¿Que cuándo debes utilizar esta técnica? Pues la única forma de averiguarlo es revisándote el circuito... y no, no es que haya paneles indicativos. Una opción consiste en utilizar siempre esta técnica manteniendo R y B según, como veas la situación de cada curva, mientras sueltas A y luego lo vuelves a pulsar.



LECCIÓN 5

Usar el turbo

Pulsa gatillo en lo alto de los montículos. Pero ten en cuenta que no servirá de nada si no mantienes el pad hacia atrás cuando entre en marcha. Su objetivo es ahorrarte mucho tiempo. **Siempre es conveniente utilizarlo** porque saldrás disparado por los aires, y además de aprovechar para hacer alguna que otra pirueta, podrás esquivar otros montículos que lo único que hacen es entorpecer.



LECCIÓN 6

Ajustar al máximo

Hay que saber sacarle todo el jugo a motoristas y a circuitos. Si en la lección 5 comentábamos la importancia del turbo, aquí la tiene la **velocidad antes de cada salto.** Seguramente pensarás que esto es algo lógico, que cuando más velocidad mejor, ¿no? Pues suspensos todos, porque en más de una ocasión tendrás que **reducir la velocidad** para llegar al atajo de turno o para poder tomar una curva.



LECCIÓN 7

Ojo con los sonidos

Vale, ya sabemos utilizar el turbo, pero lo que seguramente no sepas es que **cuando ajustas al máximo un salto con turbo se oye un sonidito que te indica si lo has hecho bien.** ¿Para qué sirve este pequeño detalle? Pues porque si no estás atento, puedes perder algo más que tiempo. Rectificamos, vas a perder, mucho, pero que mucho tiempo.



LECCIÓN 8

Vuelo más curva

Imagínate la situación: vas a toda velocidad, justo frente a ti se abre una cuesta de esas en las que te pide el cuerpo que utilices el turbo. Lo metes, claro, y precisamente cuando estás por los aires, ves que hay curva cerradísima, mientras te precipitas irremediablemente hacia el hospital más cercano. ¿Solución? **Pulsa R en el aire dirigiendo a tu motorista.**



LECCIÓN 9

Recuperarse del salto

Muchas veces te pasarás tres pueblos dando un salto, y rezarás para no darte de bruces contra el siguiente montículo. Bien, sólo tienes que **dirigir el controlador hacia arriba para orientar el sentido de la caída,** y además podrás retomar velocidad.



LECCIÓN 10

Jugar sucio

¿Cansado de que tus adversarios te tiren de la moto? Tranquilo. Lo único que tienes que hacer es **derrapar mientras golpeas tu rueda trasera contra la delantera del enemigo.** Si tiras al contrario se reiniciará el medidor de temperatura. ¿Al alcance sólo de los mejores pilotos?

TÉCNICAS

Para fardar un rato y obtener algunos puntitos, nos hemos encontrado con unos movimientos muy curiosos.

HACER EL CABALLITO [1]

Mientras **aceleras, mantén el joystick hacia atrás y pulsa el turbo.** No te pases o irás al suelo. Si consigues quedarte a una rueda antes de comenzar la carrera, serás invencible durante unos segundos.

PIRUETAS [2]

Al dar un salto con turbo puedes hacer piruetas. Todas necesitan que **mantengas pulsado C-Abajo:**

- **No Hander:** Abajo + Arriba.
- **Fender Kiss:** Arriba + Abajo.
- **Nothing:** R + Abajo + Arriba.
- **Saran Wrap:** Derecha + Izquierda.
- **Bar Hop:** Cuarto de circunferencia de Abajo a Derecha.
- **Nac Nac:** Cuarto de circunferencia de Izquierda a Abajo.

- **Hell Clicker:** Media circunferencia Abajo-Izquierda-Arriba.
- **Cliff Hanger:** Media circunferencia Abajo-Izquierda-Arriba + R.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

- **Superman de "Jumpin" Jim Rivers:** Media circunferencia Arriba-Derecha-Abajo.
- **Kobe de "Tricky" Rickey Stern:** Circunferencia completa Abajo-Derecha-Arriba-Izquierda-Abajo.

- **Cordova de Sarah "Sugar" Hill:** R + Media circunferencia Arriba-Izquierda-Abajo.
- **Lazyboy de Bobby "Big Dog" Malone:** Media circunferencia Arriba-Izquierda-Abajo.
- **Double Can Can de Nigel "The Duke" York:** R + Izquierda.
- **Fender Grab de Vicky "The Vixen" Steele:** R + Media circunferencia Abajo-Derecha-Arriba.



EN LA PÁGINA SIGUIENTE

Descubrimos (y enseñamos) los trucos más espectaculares para el juego de motos de moda.

MOTEROS

Todos tienen sus pros y sus contras, derivados de sus habilidades a la hora de saltar, aterrizar (ojo con esto), girar y por supuesto meter el turbo, lo que equivale a alcanzar grandes velocidades; en muchos casos la elección adecuada dependerá lógicamente del circuito en cuestión, pero no en los campeonatos, donde tendrás que dejarte guiar por tu instinto y experiencia. O por nosotros, que sabemos todo esto de ellos...



"JUMPIN" JIM RIVERS [1]

25 años, Seattle. Es el más equilibrado de todos, pero al igual que en los juegos de coches, estos son los que menos expectativas tienen de ganar. Eso sí, siempre harán un buen papel.



"TRICKY" RICKEY STERN [2]

14 años, Los Angeles. Tiene sobrada experiencia en curvas, saltos y aterrizajes forzosos, lo que le convierten en uno de los mejores. Por el contrario, su peso ralentiza su marcha y se pasa de lento.



SARAH "SUGAR" HILL [3]

Un Rickey Stern con algo más de velocidad. Lo que mejor se le da son las curvas y sólo tiene dos puntos menos en salto y aterrizaje que el propio Tricky. Con Sarah nos hemos acabado todo el juego.



BOBBY "BIG DOG" MALONE [4]

Un corredor sólo apto para circuitos de pocas curvas y saltos. Es el más rápido de todos, pero su velocidad no se compensa con el resto de apartados, de modo que muchas veces te resultará frustrante.



NIGEL "THE DUKE" YORK [5]

Entre "Big Dog" y éste, tenemos que echar a cara o cruz, y que la suerte decida. Los dos tienen la velocidad al máximo, pero en cuestión de curvas gana "Big Dog" y en salto "The Duke", así que dejamos la decisión en vuestras manos.



VICKY "THE VIXEN" STEELE [6]

Nos quedamos con este pedazo de piloto para los campeonatos. Vicky sin duda nos ha convencido del todo. Está bien equilibrada y tiene las aptitudes necesarias para hacernos ganar o, de lo contrario, que nos gane ella...

CIRCUITOS ESPECIALES

Hay seis en total, y sólo dos están disponibles desde el principio: desierto y circuito acrobático. Los cuatro restantes, entre los que disfrutarás de un partido de fútbol sobre moto y de dos versiones (moderna 3D y clásica) del ExciteBike original, tendrán que ser activados. ¿Cómo? La palabra mágica es ganar carreras. Abre todos los circuitos del modo torneo y deja bien claro que eres el mejor.



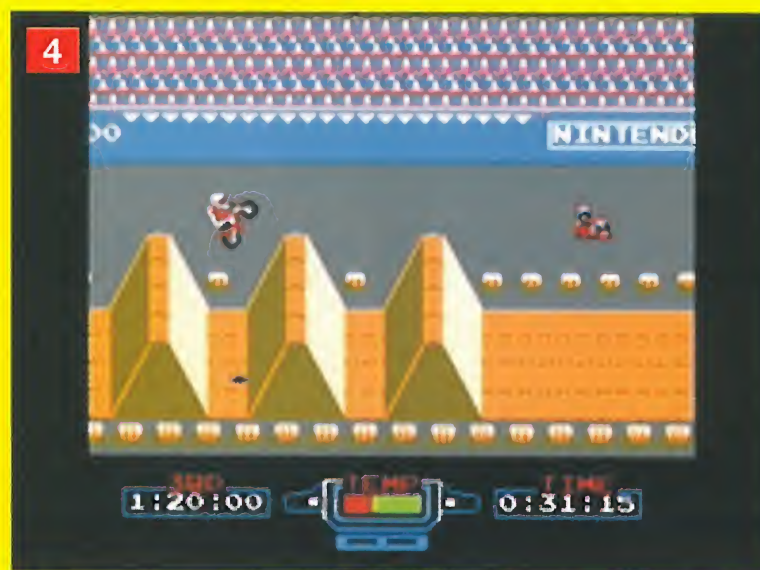
DESIERTO [1]

En el desierto serás guiado por una flecha hacia los focos de fuego por los que debes pasar. En teoría no es una prueba complicada, ya que lo único que tienes que hacer es pasar por las hogueras el primero y eso sí, saber controlar muy bien la moto poniendo en práctica todo lo que has aprendido. Un truquillo que se nos ocurre ahora mismo consiste en ir a toda pastilla hacia el lugar indicado y luego subir la montaña de arena despacio para no tener que dar un giro de 180° y perder el ritmo de la carrera.



CIRCUITO ACROBÁTICO [2] [3]

Tienes que conseguir el mayor número de puntos posible en dos minutos. Para ganar, utiliza las acrobacias secretas de los pilotos y realiza más de una en cada salto.



MODO EXCITEBIKE DE NES [4]

Nintendo ha tenido el detalle de introducir en ExciteBike 64 el clásico de NES, para tomarnos un paréntesis entre cada partida. Para activarlo este modo, debes completar los retos del tutorial. Además ya hemos encontrado un truco que consiste en pulsar repetidamente B para retomar la carrera sin perder tiempo después de cada mamporro que nos peguemos.

LOS MEJORES TRUCOS

[1] Para entrar en la pantalla de trucos pulsa **L + C-Derecha + C-Abajo + A** en el menú principal.

LOS PROGRAMADORES

Introduce **UGLYMUGS** en la pantalla de trucos y acábate el juego.

UN POCO MÁS DIFÍCIL [2]

Introduce **PATWELLS** y la inteligencia artificial de los jugadores aumentará.

PEQUEÑAS CABEZAS [3]

PINHEAD es el código que necesitas para que tus corredores luzcan una cabecita recién salida del horno jibaro..

MODO ESPEJO [4]

¿Cansado de recorrer los mismos circuitos? Pues aquí está el código para darle un aire nuevo a la competición: **YADAYADA**.

MOTODISTA INVISIBLE [5]

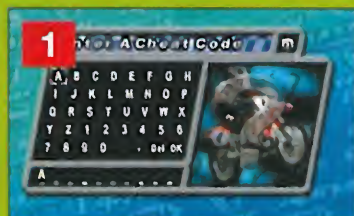
El código es **INVISRIDER** y la verdad es que nos ha dejado impresionados. ¿Lo ves?

MODO PROGRAMADORES [6]

Para realizar este truco, además de introducir **IMGOINGNOW** en la pantalla de códigos, debes poner el juego en baja resolución. Una vez que comience la carrera verás en la esquina superior izquierda unos números que correr sin parar. Deben ser las coordenadas de nuestra posición en pantalla.

SER INVENCIBLE [7]

Con este fantástico truco podrás derribar a tus contrarios con sólo rozarles, y las posibilidades de caer mal parado serán mucho menores. que antes. Para ello introduce **MOWER** en la pantalla de trucos y piensa que así el juego será mucho más fácil. Al menos nadie podrá contigo.



1000

pts. descuento

en cualquiera de estos juegos en tu Centro MAIL

- Rellenar los datos de este cupón y señala los juegos que desees.
- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de tus juegos favoritos.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a: Centro MAIL * C de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5 F * 28031 Madrid. Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 595 pts., Baleares + 795 pts.).

NOMBRE

APELLIDOS

DIRECCIÓN

POBLACIÓN

CÓDIGO POSTAL PROVINCIA

TELÉFONO MODELO DE CONSOLA

TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO

Dirección e-mail

Compra en



www.centromail.es

los mejores productos con NINTENDO ACCIÓN



RAYMAN

ADVANCE

8.995

7.995

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a Centro MAIL: Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5 F - 28031 - Madrid. Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ☐

CADUCA EL 31/8/2001 NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS

- ▶ La Dra. Jones ya podía aprender a rescatarse sola. ¿Cuántas veces la habremos salvado?
- ▶ El submarino que mejor hace honor a su nombre: baja, pero no sube.
- ▶ Y el final, claro.

Agua fresquita para el veranillo ese...

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH

QUINTA PARTE

Claaaro, claaaro, os colais en el submarino, armais la de San Quintín Tarantino, machacais los controles del mamotreto, pero os olvidais de cerrar la escotilla. Y luego a posar en la foto del final con pinta de arenque...

FASE 13 A SINKING FEELING

Tranquillos, que la cosa no está tan mala. Para empezar, tienes quince kilos de guardias esperándote en la zona de embarque. Comienza por calzarte la visión rara y azul para otear los guardias pululantes al principio del nivel, entre las cajas. Puedes eliminarlos con el silenciador, o arrastrarte sigilosamente por la espalda y soltarles un puñete a la nuca. (1)

Sea como sea, habrá otro guardia papando moscas y paradito detrás de las cajas. Te acercas, lo despachas, y te escondes hasta que el enemigo que patrulla por la orilla pase y se pise. Dirígete entonces a la parte izquierda del puerto(A) y tírate al agua para rodear el submarino por

detrás. Avanzando por la parte opuesta del cacharro, los guardias ni te verán (2). Subes por la escaleruca y te cueles dentro. Bajando la escalera, ya dentro, pega un tirito hacia abajo. Parece que no hay nada, pero es que el guardia que acabas de eliminar se camuflaba al coincidir el color del uniforme con el del suelo. Una vez abajo, te colocas otra vez la visión "guachi", das media vuelta y compruebas si la Dra. Jones está en esa habitación. Si está, no entres, ya iremos a recogerla luego (3). Si no está allí, puede estar en la habitación a la izquierda de la escalera o en otra un poco más adelante. En todo caso, no entres

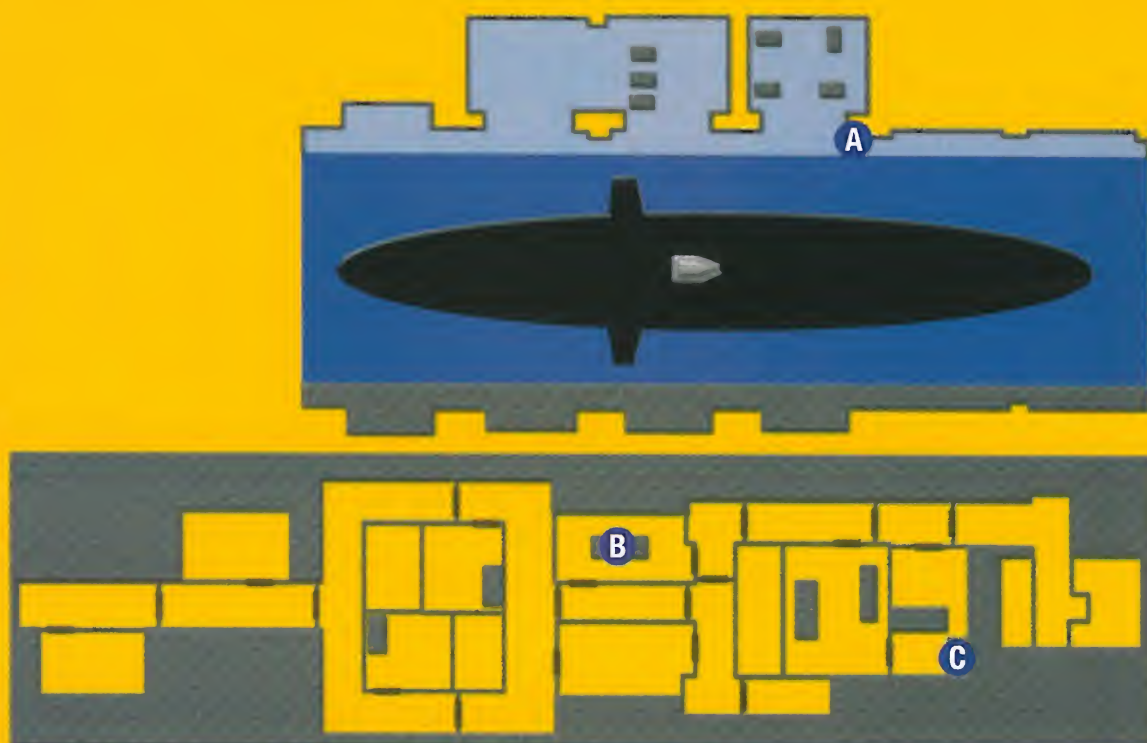
donde está ella y limpia el resto de habitáculos (cuidado con los tripulantes, que no han hecho nada). Sal por la puerta situada delante de la escalera y comienza a barrer de enemigos las dos salas a las que se accede por sendos pasillos. Avanza después por el pasillo de la izquierda

OBJETIVOS

- Acceder al submarino.
- Localizar y rescatar a Jones.
- Acceder a la sala de control.
- No herir a la tripulación.
- Destruir los controles.
- Escoltar a Jones.



para darte de napias contra la sala de control. **(B)** Organiza una escabechina con el montón de enemigos que la habitan **(4)** y crúzala. Sigue avanzando por el pasillo de la izquierda para girar a la derecha en la primera puerta. Otra tanda de enemigos y una puerta al fondo y a la izquierda que lleva a los **controles de navegación**. **(C)** No los destroces aún, mejor vuelve a por la Dra. Jones y **llévala hasta el fondo del submarino**, un poco más adelante de la sala de los controles **(5)**. Toda esta historietita de ir y volver con la mujercilla cruzando de parte a parte el submarino tenemos que organizarla porque, si la liberas al entrar en el submarino, los enemigos pueden **dejarla como un colador** al mínimo descuido y adiós fase. Bueno, cuando Jones esté a salvo, sólo queda volver a la sala de los controles de dirección y ensañarnos un poco con ellos hasta que exploten **(6)**. Claro que, sabiendo lo que pasa después, casi mejor estarse quieto.



FASE 14 MELTDOWN

Intentaremos guiarte lo mejor que podamos por el submarino, pero como las posiciones son relativas dependiendo de las vueltitas que estés dando al subir, bajar, y eso,.... Que sepas, aun así, que si ves una lucecilla verde por allí, es que vas bien. Pues eso, para empezar lánzate al agua y atraviesa la única puerta que hay. Coge aire y baja para atravesar una puertecilla. Luego has de tener otra puerta a la derecha (si no has girado mucho al bajar). Métese por ella y luego date media vuelta para comprobar que, bajo la puerta que acabas de cruzar, hay otra. Bien, te cuelas por allí y, cerca tiene que haber **una sala con un cadáver flotando (1)**. Recoge la munición y sube a por oxígeno. Cruza ahora la puerta que hay bajo el cadáver y gira a la izquierda para colarte por el pasillo que baja **(2)**. Al llegar al fondo, gira a la izquierda y otra vez hacia abajo, donde deberías ver una escalera. Cruza la habitación esquivando la escalera y **entra por el un hueco enorme y rectangular** que hay debajo de la puerta que acabas

de pasar. Gira a la derecha tras pasar por el agujero rectangular y comienza a subir. Al llegar arriba, gira a la izquierda y luego a la derecha. Deberías estar en **un pasillo con una trampilla** al final por la que salir del agua **(3)**. Una vez arriba, deshazte de un par de enemigos y gira a la izquierda, donde te espera un bonito chaleco antibalas. Mira al techo y comienza a utilizar el gancho **(4)**. Arriba te espera otro enemigo al que despachar. Asómate a la puerta blanca que cuelga del techo y utiliza el gancho del reloj una vez más para entrar en... **¡la sala del reactor!** (aquí podéis añadir unas fanfarrias y fuegos artificiales si teneis el día alegre). Fijándose mucho, uno se da

cuenta de que la cosa está un poco de lado, más que nada por la extraña postura de Renard dentro del tubo **(5)**. Acércate, rodea el tubo y, a la izquierda, tienes **un botonazo rojo que pulsar**. Que sepas que, con ese saleroso movimiento de dedo, has vuelto a salvar al mundo de convertirse en un revoltijo

incandescente. ¡Eres un tío grande y tal, qué narices! Vámonos a celebrarlo al bar de un convecino mío, que pone unas tapas de alcantarilla con nata que ...¿eh? ¿la doctora cual? Ah, Jones, je, je, pues sí, por allí arriba anda. Tu **sigue dándole al ganchito del reloj** hasta que subas a la habitación superior.



OBJETIVOS

- Entrar a la cámara del reactor.
- Eliminar a Renard.
- Proteger a la Dra. Jones.
- Parar la fusión.
- Escapar del submarino.

- ▶ Niveles 6, 7 y 8 completamente desmenuzados para que los complete hasta el perro.
- ▶ Mapas de los puntos clave y localización exacta de objetos.
- ▶ Passwords por si, a pesar de todo, el perro no lo consigue.
- ▶ Las mejores estrategias para no perder ni una vida.

Tranquilo Indy, que te lo damos hecho.

INDIANA JONES

SEGUNDA PARTE

¡Qué fresquito se debe andar por las cuevas de las pantallas! Estooo... Sí. La aventura indianajonesera continúa, chavales. Llegamos a tres niveles en los que las trampas están a la orden del día, las habilidades de Indy se amplían y los complicados escenarios juegan contigo cual niño con lagartija. Si quieres completar las tres fases, acompáñanos y llévate el gato Palawan.

NIVEL 6 PALAWAN LAGOON

Password: KDFNXQKP

Esto empieza a ponerse duro y no debes descuidar tu barra de vida ni un instante. Además, hay algunas **zonas de agua bastante peligrosas**, así que apresúrate si no quieres quedarte sin oxígeno. Desde el punto de partida, ve por la gruta de la izquierda (a) y **utiliza el Urgan's Part** en la grieta de la pared para llegar a una habitación donde, entre otros ítems, hallarás una pala. Utiliza también el Urgan's Part para **llegar a otra habitación oculta (e)**. Aquí fíjate en una pequeña zona de tierra a la derecha, hay varias por este nivel y en ellas debes **usar la pala para extraer tesoros**. Tras pasar la zona de agua, y algo más adelante, **mueve el bloque que te obstruye el paso (o)** para alcanzar la siguiente zona de agua. Ve por la otra salida hasta llegar a una habitación con una llave (y). Cógela y ahora entra por la abertura del buque y dirígete hacia la única puerta que verás (1b). Allí está el objeto necesario para **disparar el proyectil** que viste antes de coger la llave (v). En el buque se abrirá una nueva puerta (1c). Entra y hazte con la manivela. Con ella en tu poder, **vuelve a la cubierta del barco y**



▲ No estaría mal investigar en esas dos cuevas (a y c) antes de lanzarte a las peligrosas aguas.

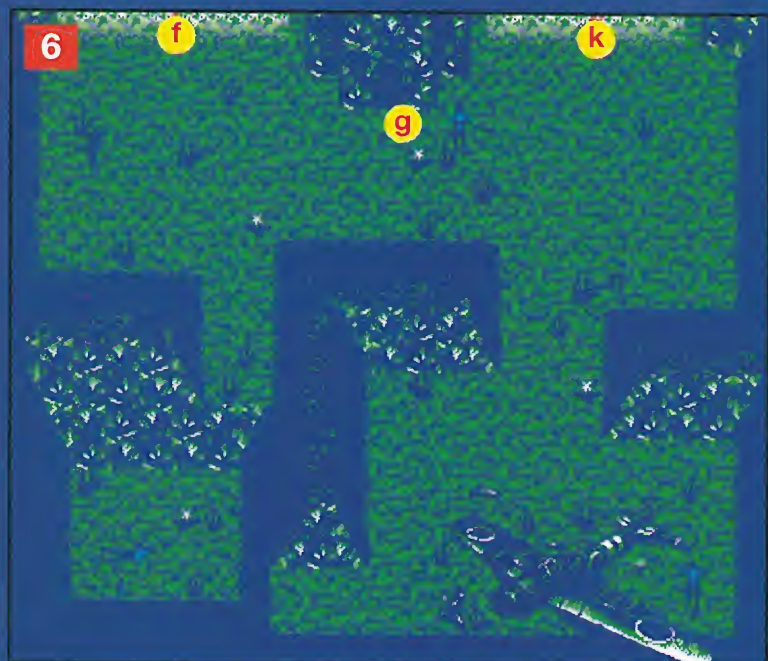


◀ ¡Vaya sala! ¡Cuántos premios por la cara! Y además sin ningún enemigo a la vista.

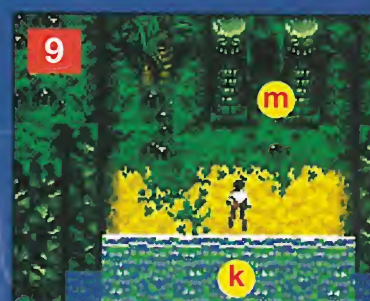
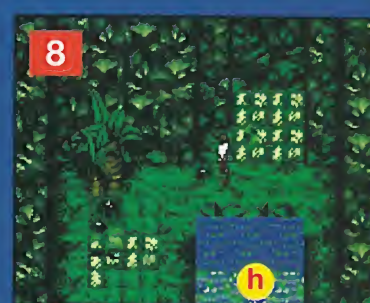
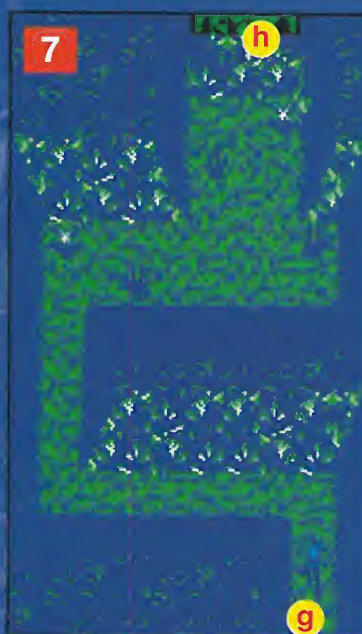
úsala en la zona de arriba para **hacer descender la grúa y el martillo**. ¿Recuerdas el avión hundido? Seguro que sí. Pues tienes que volver hasta ese punto y **golpear con el martillo en la parte delantera del avión**. Obtendrás el objeto imprescindible para abrir la gran puerta sumergida que hasta entonces permanecía cerrada (w) y alcanzarás de una vez el ansiado final de nivel. Pero nada de relajarse, que ahora...



▲ Esta zona de tierra se ve sospechosa. ¿Qué tal si utilizamos la pala?

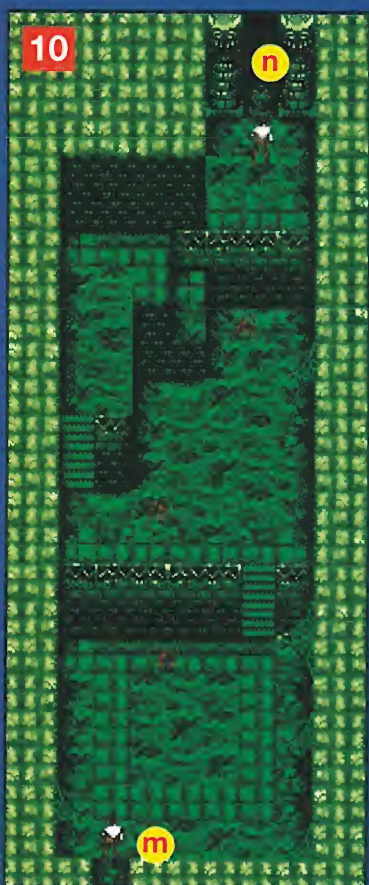


▲ El avioncete mola, sí, pero vigila que la "nutrida" fauna marina no acabe contigo.

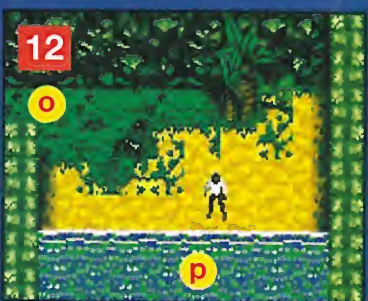


▲ ¿Dónde llevará este pasadizo acuático?

▲ No hay más opción, así que ¡adelante!

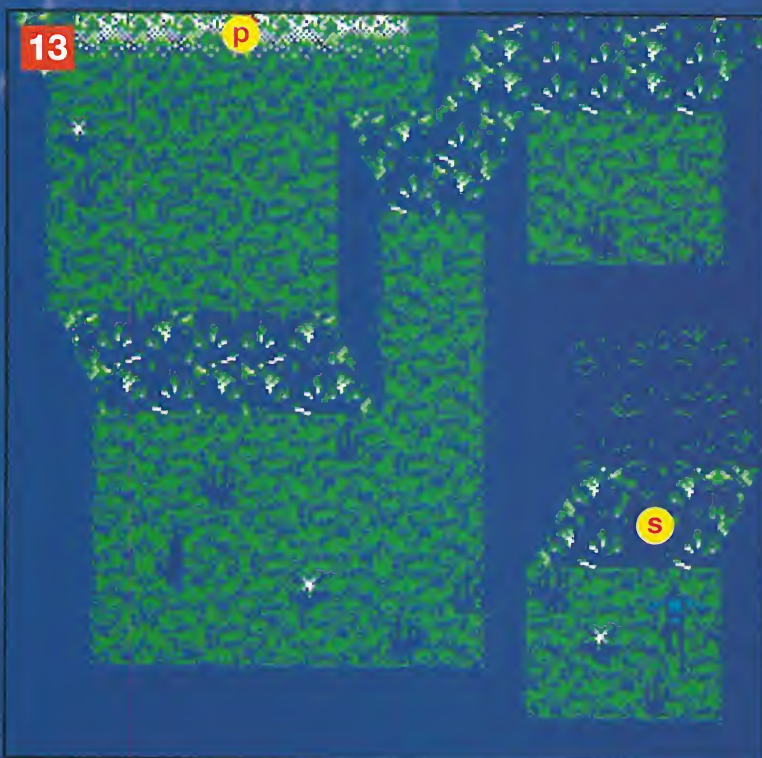


▲ Acaba primero con el bicho, que molesta lo suyo.

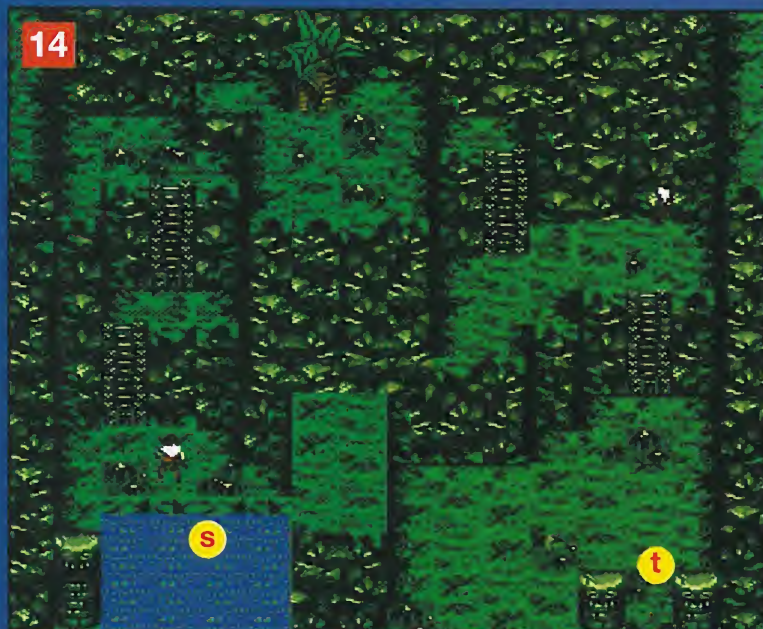


▲ ¿Calor, dices? Pues nada, ahí tienes más agua, para refrescarte.

◀ Los escorpiones parecen nerviosos, así que no te olvides de "alimentarlos" si no quieres problemas.



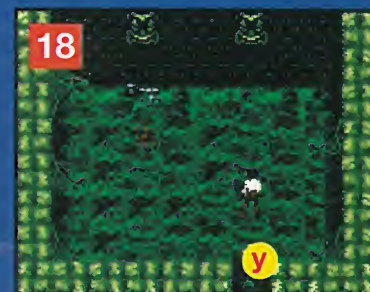
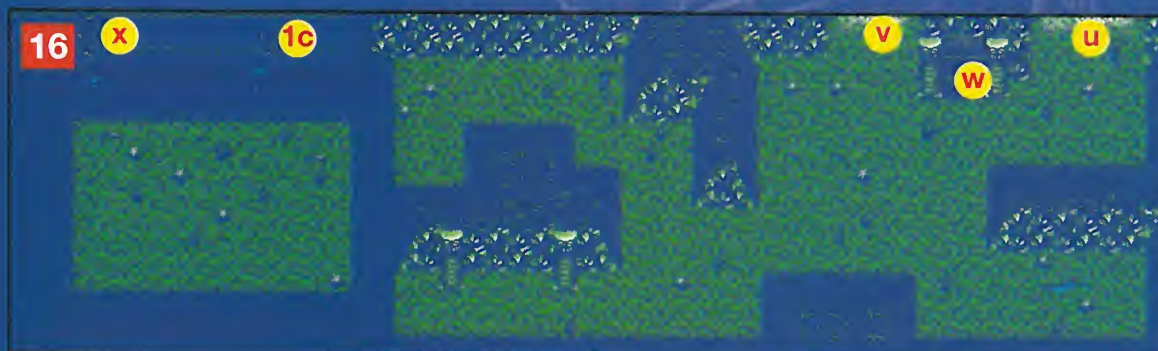
▲ Para sortear al tiburón de esta zona, nada rápidamente hacia la gruta.



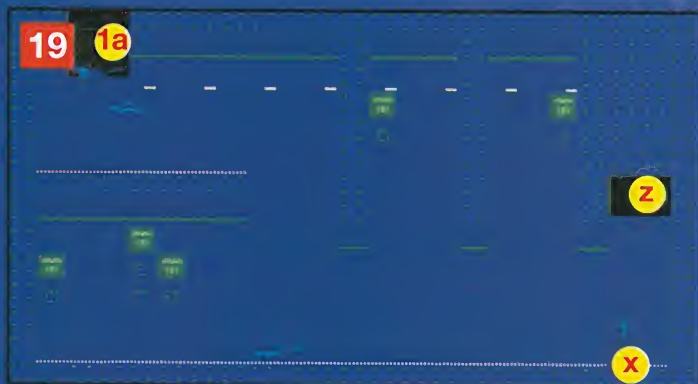
▲ Bien, toca usar la pala de nuevo. Otro tesoro más al inventario.



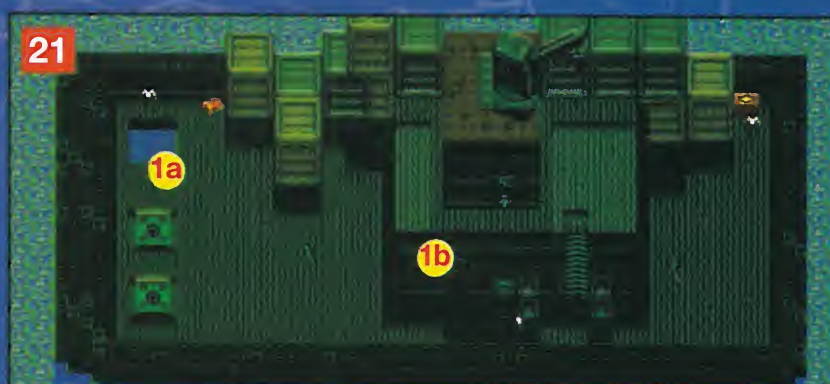
▲ Alguien ha perdido un torpedo. Bueno, ¿tu nunca has perdido uno?



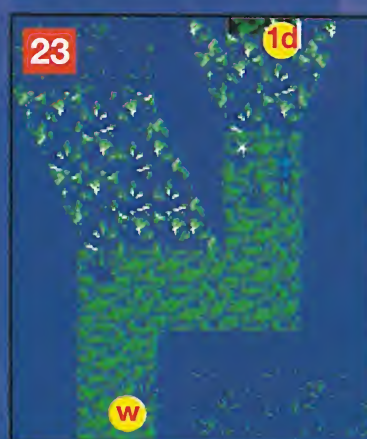
▲ ¡La llave de la cabina! Liquidada al escorpión y hazte con ella.



▲ Esta zona no tiene muy buena pinta. ¿Qué tal si nos damos prisa para llegar a cubierta?



▲ He aquí el dispositivo para armar el torpedo, ¡fuego a discreción!



▲ Un último esfuerzo antes del final. Recoge los tesoros antes de largarte.



NIVEL 7 PALAWAN VOLCANO

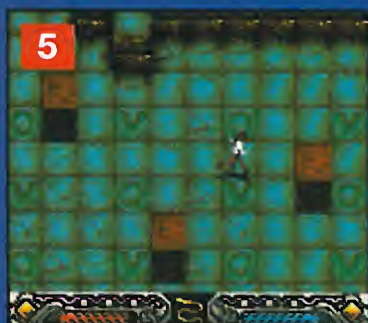
Password: RQMTTPXQ

Con Indy metido en las mismísimas entrañas del volcán, parece ya muy lejano el indómito frío siberiano. Aquí, hasta el látigo parece derretirse. Pero con calor o sin él, hay que superar la fase, así que, empieza por mover el par de bloques al comienzo para alcanzar la escalera. Agudiza la vista, en la estancia del comienzo ya hay un par de tesoros ocultos tras la pared (1). Fíjate en las grietas de la pared y utiliza el Urgan's Part a lo largo del nivel, sobre todo para encontrar **puertas ocultas** que te permitan continuar. De momento no puedes coger la llave del esqueleto, así que tírate por la trampilla en la plataforma sobre el agua para poder seguir. Fíjate bien en esta baldosas (2) porque son la clave para un puzzle que hallarás más adelante.

Cuidado con la roca antes de llegar al interruptor. Debes **pulsarlo tres veces**, así se desbloqueará la puerta y podrás coger la **llave del esqueleto** —observa al otro extremo de la sala las baldosas, son otra clave— (3 y 4). Cuando uses la llave, la puerta se abrirá pero no así la valla metálica. Ve por el agua; algo después llegarás a

una estancia donde debes poner en práctica lo que viste en la baldosas anteriormente (5). La primera vez abrirás la puerta de este mismo lugar y la segunda (colocando los tres bloques en la fila del centro) te permitirá **pulsar el interruptor de la otra sala** para salir de ahí. Tras el encuentro con Sophia, mete un

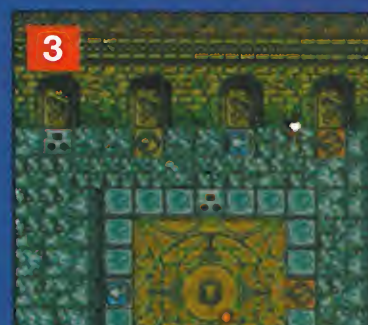
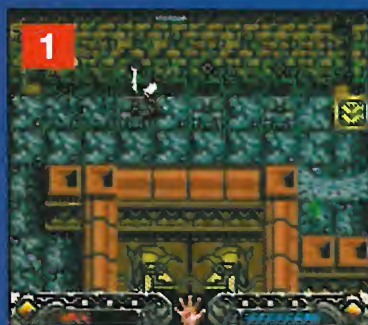
latigazo al brazo izquierdo de la estatua, por el elevador podrás coger la llave de la celda donde está Sophia (6). De esta manera podrá ayudarte a abrir la siguiente puerta. Sólo te queda **coger el Taklin's Part (7) y usarlo sobre la puerta con el ojo** ese que está "vivo" y te persigue con la mirada, para pasarte el nivel.



NIVEL 8 TEOTIHUACAN

Password: HMKXPPV

Hay varias baldosas que al pisarlas, activan una trampa. Las más habituales son las cuchillas que surgen súbitamente de la pared (1), pero también hay cuchillas que salen del suelo e incluso una roca que te aplastará si te descuidas lo más mínimo (2) cerca del final. Usa el **teletransporte** de las baldosas amarillas para ir de una habitación a otra. Rompe las telarañas con el látigo. Llegarás hasta una estancia donde hay tres interruptores y una especie de "reloj" (3). Con el interruptor del centro orientas la aguja hacia uno de los cuatro dibujos, mientras que con los de los lados mueves las bolitas naranjas. La única dificultad estriba en la bola del anillo interior. Tú sólo ve pulsando el interruptor que, tras unos cuantos intentos, la irás colocando frente a los dibujos. De esta forma **abre la cuatro puertas** y empieza, por ejemplo, por la del pájaro. No tiene complicación, sencillamente procura evitar las trampas del suelo y arriba podrás hacerte con el "Bird Idol". Justo debajo de esta zona está la llave azul



que antes viste, es la "Water Key" así que cógela y entra por la puerta del pez. Usa la llave en este interruptor (4) y ve por la puerta, ten

cuidado cuando saltes de una escalera a otra y te harás con el "Fish Idol". En la siguiente puerta, la del jaguar, verás tres baldosas rampa. La tercera es la que hace aparecer la roca así que evítala. Arriba está el "Jaguar Idol". Ya tienes los tres ídolos; ahora, entra por la puerta que quedaba y coloca los ídolos en su sitio para conseguir "Mirror" (5). Colócalo en la puerta de la última estancia y adiós al nivel.

- ▶ Dos nuevos mundos destripados sin piedad.
- ▶ Todos los jinjos y habilidades necesarias para cogerlos.
- ▶ Visita detallada a los lugares clave de cada una de las zonas.
- ▶ ¡¡Banjo y Kazooie se separan, oh Dios mío!!

Camarero, marchando una de Jiggys

BANJO TOOIE

SEGUNDA PARTE

En esta segunda entrega de la guía Banjo-Tooie nos proponemos resolver los retos 2 y 3 del juego, el Templo Maya y la Mina del Barranco Brillante. Por supuesto no nos dejaremos ni un Jinjo por el camino.

RETO 1: TEMPLO MAYA

Al Templo Maya accedes cuando resuelves el primer desafío de Jiggys. La zona de acceso a este mundo es el Claro del Bosque de la Isla de las Brujas.

La entrada al Templo Maya está en el Claro del Bosque de la Isla de las Brujas [1]. Dada la importancia de esta zona, en especial al principio del juego, su explicación se adelantó en la entrega anterior de la guía.



1. ZONA DE ACCESO AL TEMPLO MAYA: ISLA DE LAS BRUJAS (CLARO DEL BOSQUE)

2. TEMPLO MAYA

Los lugares clave del mundo son vitales para localizar a los Jiggys.

Lugares clave del Templo Maya

BOSQUECILLO DE LA SERPIENTE DE JADE

Está detrás de la primera puerta que tiene esculpida una calavera. Para entrar debes hacer que Mumbo invoque desde su plataforma al Goliat Dorado, y usarlo para que pegue una patada a la puerta [1]. En el Bosquecillo de la Serpiente de Jade encontrarás lo siguiente:

- A la izquierda, una laguna de arenas movedizas.
- A la derecha, el Bazar de Wumba. La magia de Wumba te transforma en Piedro.
- Cerca del Bazar de Wumba unas escaleras llevan a una recinto con una pirámide.
- La Cámara de Códigos en la base de la pirámide. Para entrar rompe la puerta utilizando al Goliat Dorado. Aquí puedes

introducir los códigos de los trucos que te dé Cheato cuando le vayas devolviendo páginas.

ESTADIO DE FÚTBOL MAYA

Es un edificio con un guardia en la puerta [2]. Para que te deje entrar debes ir transformado en Piedro.

COMPLEJO DE LA PRISIÓN

Está detrás de la segunda puerta que tiene esculpida una calavera.



→ Lugares clave del Templo Maya

Para poder entrar haz que Mumbo invoque al Goliat Dorado y úsalo para pegar una patada que abra un agujero en la puerta [3]. Dentro del Complejo de la Prisión encontrarás lo siguiente:

- Una laguna de arenas movedizas a la izquierda.
- Un edificio que tiene delante tres interruptores y en el que está

encerrada Dilberta.

- Un pequeño lago por el que buceando llegarás a un recinto con cuatro columnas. Aquí, debajo de una piedra, está el Sótano de Columnas.

CÁMARA DEL TESORO

Es un edificio con unas cabezas de serpientes con luces rojas [4]. La

entrada superior lleva a la Cueva de los Unga Bungas.

CALAVERA DE MUMBO

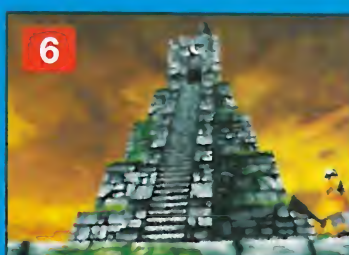
Está al final del tercer tramo de escaleras [5]. Dale un Glowbo a Mumbo y su magia te ayudará activando el Goliat Dorado que hay cerca de la entrada. Lo demás es coser y cantar.

TEMPLO DE APUNTZAN

Frente a la Calavera de Mumbo, gira a la derecha y llegarás a una pirámide maya dentro de la cual está este templo [6].

PUENTE COLGANTE.

A la derecha del Templo de Apuntzan verás un puente colgante de madera [7].



Otras cosas que hay que hacer

ACTIVAR LAS PLATAFORMAS DE TELETRANSPORTE

Existen en todos los mundos y con ellas podrás viajar de forma instantánea cerca o dentro de los lugares clave de cada uno.

ABRIR LA PUERTA DE LA CÁRCEL EN LA QUE ESTÁ LA RATA DILBERTA

Transfórmate en Piedro en el Bazar de Wumba y ve al Complejo de la Prisión. Habla con la

piedra que hay al entrar [pantalla de abajo] y obtendrás la secuencia en la que tienes que pulsar los interruptores que abren la puerta de la prisión.



Jinjos que puedes encontrar

1. En el fondo del agua que hay cerca de la entrada al mundo.
2. En el puente colgante.
3. En el Templo de Apuntzan: Lo verás en la zona donde están las entradas a las cámaras de Apuntzan. Para llegar a él busca una puerta de piedra que hay en una pared de color azul.
4. En el Bosquecillo de la Serpiente de Jade, usando la habilidad Garra Enganche.
5. Encima del Estadio de Fútbol Maya, volando hasta el tejado.

Habilidades que tienes que aprender

HUEVO-MIRILLA

La Escotilla de Jamjars en la que aprendes esta habilidad está cerca de la entrada al Complejo de la Prisión.

GARRA ENGANCHE

Esta habilidad la aprendes en el

Bosquecillo de la Serpiente de Jade, al lado de la laguna de arenas movedizas.

ARMA ALADA

La aprendes en un camino a la izquierda de la pirámide donde está el Templo de Apuntzan.

Localización de las 10 piezas de puzzle

(JIGGYS) →

1 ACABANDO CON LAS MOSCAS QUE HAY CERCA DE LA VACA

Avanza por el puente colgante hasta la vaca. Usa la habilidad Huevo-Mirilla para acabar con todas las moscas que le molestan y ganarás un Jiggy [1].

2 EN LO ALTO DEL TEMPLO DE APUNTZAN

Ve por detrás de la entrada al templo hasta que veas una rampa. Usa el Trote de Talones (pulsas Z y luego C-izquierda) para subir [2] y coge el Jiggy.

3 EN EL INTERIOR DEL TEMPLO DE APUNTZAN

Para entrar en el Templo de Apuntzan necesitas la habilidad

Arma Alada. Cuando la conozcas, entra y afronta el desafío que se te plantea de recoger estatuas sagradas. Cuando tengas nada menos que 10, Apuntzan te permitirá el acceso a la Cámara poco Sagrada de Apuntzan donde encontrarás un Jiggy esperando en el centro, bien visible [3].



4 EN EL INTERIOR DEL TEMPLO DE APUNTZAN, DERROTANDO AL MISMO APUNTZAN

Recoge 20 estatuas sagradas y podrás acceder a la Cámara Sagrada de Apuntzan (está al lado de la Cámara poco Sagrada). Aquí tendrás que derrotar a Apuntzan a base de propinar huevazos a las



dianas y a sus soldados [4]. Cuando le derrotes conseguirás un Jiggy.

5 EN LA LAGUNA DE ARENAS MOVEDIZAS DEL BOSQUECILLO DE LA SERPIENTE DE JADE

Entra en el Bosquecillo de la Serpiente de Jade transformado en



→ Localización de las 10 piezas de puzzle

(JIGGYS)



4 Goliat y camina por la laguna de arenas movedizas hasta recoger el Jiggy que hay en el medio [5].

6 ENCIMA DE LA PIRÁMIDE DEL BOSQUECILLO DE LA SERPIENTE DE JADE

Sube por uno de sus lados usando el **Trote de Talones** (Z + C-izquierda). Para llegar hasta la plataforma de la serpiente usa **Garra Enganche** y luego camina de puntillas (mueve el joystick tímidamente hacia adelante) hasta el Jiggy [6].

7 EN LA CÁMARA DEL TESORO, RECUPERANDO LA RELIQUIA ROBADA

Abre la puerta disparando un huevo a la luz roja en cada cabeza de serpiente. Un jefe maya te dice que le han quitado la reliquia de Apuntzan y abre la entrada superior.



Usa el Goliat Dorado para romper la roca que hay encima de la **Plataforma de Vuelo**. Vuela a la entrada superior de la Cámara del Tesoro, activa el interruptor y entra en la **Cueva de los Unga Bungas**.

Para quitarle la reliquia al cavernícola durmiente, deberás andar de puntillas (utiliza la misma técnica de antes) [7]. Cuando se la devuelvas al dueño, te dará un Jiggy como agradecimiento.



8 EN EL ESTADIO DE FÚTBOL MAYA GANANDO EL TORNEO

Ve al **Bazar de Wumba** y entrégale un Glowbo. Transfórmate en **Piedro** y ve al Estadio de Fútbol Maya [8] a ganar el torneo y obtener otro Jiggy.

9 EN EL COMPLEJO DE LA PRISIÓN USANDO UNAS BOTAS DE VADEO

En el Complejo de la Prisión sube al tejado donde está **Dilberta** y usa **Garra Enganche** para llegar a la



plataforma con las **Botas de Vadeo** [9]. Póntelas, salta, atraviesa la laguna y recoge el Jiggy.

10 GOLPEANDO LAS COLUMNAS EN EL SÓTANO DE COLUMNAS

Entra en el Complejo de la Prisión y bucea en el lago hasta el **recinto de columnas** [10]. Rompe la piedra del centro con el **Pico Taladro** y entra en el Sótano de Columnas. Usa **Pico Taladro** para golpear las columnas.

RETO 2: MINA DEL BARRANCO BRILLANTE

Para acceder a la Mina del Barranco Brillante debes **resolver el segundo reto de Jiggys** (necesitas al menos 4 Jiggys). La zona de acceso a este mundo es la **Meseta de la Isla de las Brujas**.

1. ZONA DE ACCESO A LA MINA DEL BARRANCO BRILLANTE: ISLA DE LAS BRUJAS (MESETA).

Para llegar a la Meseta de la Isla de las Brujas usa la habilidad **Garra Enganche** en la cornisa que hay a la derecha de la entrada al Templo Maya [pantalla de abajo] hasta llegar a la salida que hay en la pared.



Lugares clave de la Meseta

COLMENA DE MELOSA [1]

Dentro, la abeja Melosa aumentará tu barra de energía a cambio de **Panales Vacíos**.

ENTRADA A LA MINA DEL BARRANCO BRILLANTE [2]

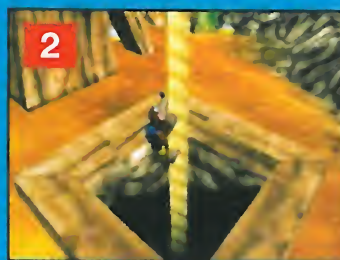
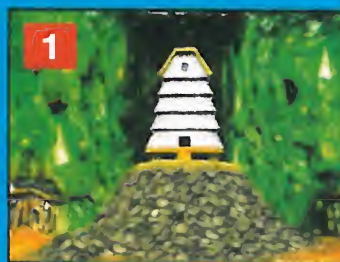
Para entrar a la mina hay que bajar por la cuerda.

ENTRADA AL PINAR DE LA ISLA DE LAS BRUJAS

Para abrir esta puerta hay que disparar un **Huevo de Fuego** al interruptor que hay encima y que tiene dibujado una llama.

ENTRADA AL ACANTILADO DE LA ISLA DE LAS BRUJAS

En la zona derecha de la Meseta, al final de una rampa, hay dos interruptores con las caras de Banjo y Kazooie delante de una puerta. Para abrirla hay que pulsar



los interruptores usando la habilidad de **desdoblamiento** que aprenderás en el **Brujemundo**.

Habilidades que tienes que aprender

HUEVOS DE FUEGO

Cerca del pozo de acceso a la Mina del Barranco Brillante hay una **escotilla de Jamjars** en la que aprenderás a usar los **Huevos de Fuego**.

Jinjos que puedes encontrar

Debajo de la roca que hay cerca de la entrada a la Meseta: Usa la habilidad **Pico Taladro** (que aprendes en la Mina del Barranco Brillante) para romper la citada roca.

2. MINA DEL BARRANCO BRILLANTE

A la Mina del Barranco Brillante se accede bajando por la cuerda que hay en el pozo de la Meseta de la Isla de las Brujas.

Lugares clave de la Mina del Barranco Brillante

DEPÓSITO DE COMBUSTIBLE

Desde la entrada a la mina avanza hacia la izquierda y sigue las vías del tren. Pronto verás la entrada junto a un cartel que dice **Fuel Storage** [1].

ALMACÉN DE ARTILLERÍA

La entrada está a la derecha del **Depósito de Combustible** [2]. Rompe la roca que tapa la entrada usando el Pico Taladro (habilidad que aprendes en esta misma fase).

BAZAR DE WUMBA

Está encima de la **montaña de roca morada** que hay enfrente de la entrada a la mina. La magia de Wumba te transforma en un **Detonador** que explota los barriles de dinamita si lo colocas encima del extremo de las mechas.

CUEVA DEL CANARIO

Transfórmate en **Detonador** en el **Bazar de Wumba**. Baja la montaña morada y verás un barril de dinamita junto a unas piedras. Colócate encima del extremo de la mecha y observa como la explosión abre la entrada [3].

ALMACÉN DE LA TRITURADORA

Desde la entrada al Bazar de Wumba mira a la izquierda y verás una **montaña de roca verde**. Avanza hacia ella nadando por el riachuelo de la mina y encontrarás una **cabaña** [4] en la que está el Almacén de la Trituradora.

ENTRADA 1 A LA MINA: DEPÓSITO DE AGUA

A la derecha del Almacén de la Trituradora hay un cartel que dice **Mine Entry 1** [5]. Al entrar encontrarás el **Depósito de Agua** y una de las entradas a la **Caverna de la Cascada**.

CUEVAS INUNDADAS (ENTRADA PRINCIPAL)

Transformado en **Detonador** ve hacia el Almacén de la Trituradora, entra por la puerta que hay enfrente y avanza hasta una **caseta con un barril de dinamita** [6]. Sitúate en el extremo de la mecha y haz explotar la caseta para entrar a las Cuevas Inundadas.

CUEVA DE GAS TÓXICO

Ve a la **montaña de roca verde** que hay junto al Almacén de la Trituradora. Una vez allí gira a la

izquierda y al fondo verás una entrada que lleva a la **Cueva de Gas Tóxico** [7].

CABAÑA DEL EXPLORADOR

Desde la entrada al Bazar de Wumba mira a la derecha. A ambos lados del riachuelo verás unas **plataformas de piedra blanca**. Encima de las de la izquierda está la **Cabaña del Explorador** [8].

CALAVERA DE MUMBO

Desde la entrada al Bazar de Wumba mira a la derecha, y al fondo verás la **Calavera de Mumbo**.

ENTRADA 2 A LA MINA: CAVERNAS TENEBROSAS

Rompe la roca que hay a la izquierda de la **Calavera de Mumbo**

[9] usando el Pico Taladro y entra en las **Cavernas Tenebrosas**. Avanza hasta que veas otra roca y rómpela. Accederás a un recinto con dos puertas:

- La de la derecha lleva a la **Cabaña de Energía**. Dentro hay unas escaleras que bajan al **Sótano de la Cabaña de Energía**.
- Por la de la izquierda puedes llegar a la **Caverna del Generador**.

ENTRADA 3 A LA MINA: CAVERNA DEL GENERADOR

Desde la **Calavera de Mumbo** avanza hasta el riachuelo y gira a la derecha. Enfrente de la **montaña de roca azul** hay un cartel con la inscripción **Mine Entry 3** [10].

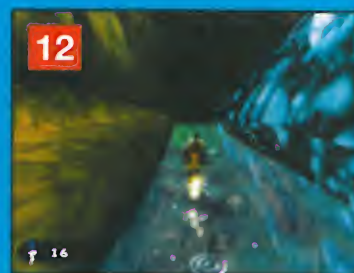
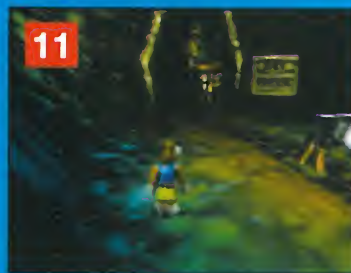
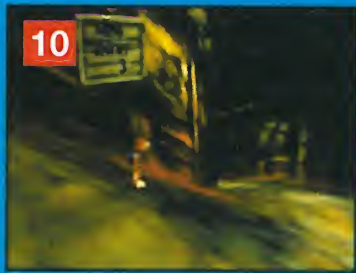
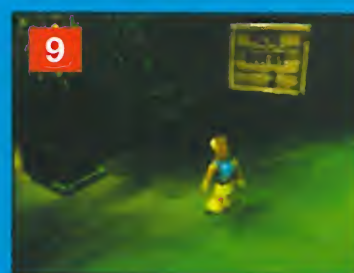
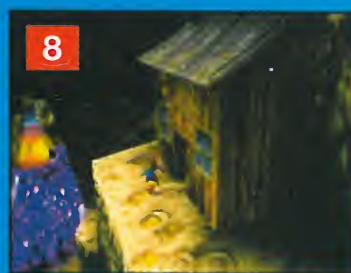
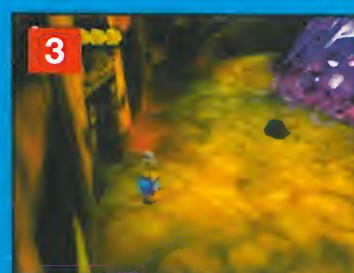
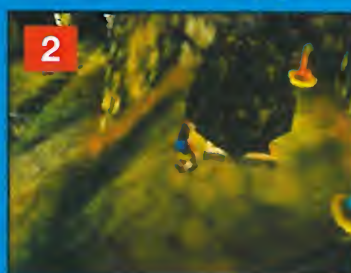
Avanza y entra en la caverna iluminada en rojo.

ESTACIÓN DE TREN

Desde la **Calavera de Mumbo** avanza hasta el riachuelo y gira a la derecha. Precisamente a la **derecha de la montaña de roca azul** está la entrada a la **Estación de Tren** [11].

CAVERNA DE LA CASCADA (ENTRADA PRINCIPAL)

Rompe una de las cajas que hay en la entrada al mundo, usa las **Zapatillas Turbo** que verás dentro, pisa el **interruptor azul** de enfrente y corre por encima del riachuelo hasta la entrada de la **Caverna de la Cascada** [12] antes de que la reja se cierre.



Jinjos que puedes encontrar

1. Recorriendo la vía del tren.
2. Cerca de la Estación de Tren: Rompe con el Pico Taladro la piedra que hay encima de la montaña de roca azul.
3. En las Cavernas Tenebrosas: Explota el barril de dinamita para rescatar al Jinjo encarcelado.
4. Dentro de la Cueva de Gas Tóxico.
5. En el Depósito de Agua: Sobre el segundo tanque de agua hay un Jinjo al que llegarás desde el Barco Hundido que hay en la Laguna de Alegre Roger.

Habilidades que tienes que aprender

PICO TALADRO

Lo aprendes enfrente de la Cabaña del Explorador.

PICO BAYONETA

Lo aprendes en el Almacén de Artillería.

Otras cosas que hay que hacer

AYUDAR A ESCAPAR AL OVNI

Transformado en Detonador, entra en el Depósito de Combustible y haz explotar el barril de dinamita. El OVNI que hay dentro de una caja podrá salir y poner la directa hacia una entrada al Brujemundo. Cosas que pasan en Banjo-Tooie.

OBTENER EL MEGA-GLOWBO

Con la Llave de Hielo que obtienes en la Aldea Jinjo y tras aprender Talones Torpedo en la Laguna de Alegre Roger entra en la Caverna de la Cascada. Rompe la roca con la cara de Kazooie que hay en el agua, bucea hasta el cofre y coge el Mega-Glowbo [pantalla de abajo].



Localización de las 10 piezas de puzzle (JIGGYS)

1 EN LA CAVERNA DE LA CASCADA (ENTRADA PRINCIPAL)

Tras entrar en la Caverna de la Cascada, caerás a una piscina en cuyo borde hay un Jiggy [1].

2 BUCEANDO EN LOS TÚNELES DE LAS CUEVAS INUNDADAS

En las Cuevas Inundadas (entrada principal) hay una pequeña laguna y bajo el agua dos túneles. Bucea hacia el túnel que hay enfrente, sigue por el que veas a la derecha y después por el de la izquierda. Al final del último túnel sube a la superficie y llegarás al Jiggy [2].

3 SALVANDO AL CANARIO Y GANÁNDOLE UNA CARRERA

Entra en la Cueva del Canario y golpea con Kazooie la jaula en la que está prisionero. Cuando le salves, se irá volando delante del Depósito de Combustible donde te retará a una carrera con la vagoneta. Véncele y obtendrás un Jiggy [3].

4 LIBERANDO A DILBERTA DEL COMPLEJO DE LA PRISIÓN

Ve al Complejo de la Prisión del Templo Maya y usa el Pico Taladro para romper la roca que bloquea el túnel por el que vino Dilberta. Vuelve por el túnel a la Cabaña del Explorador, habla con él y recibirás un Jiggy [4].

5 EN EL ALMACÉN DE ARTILLERÍA DESACTIVANDO LOS CARTUCHOS DE DINAMITA

Entra en el Almacén de Artillería, gira a la izquierda y verás una Escotilla de Jamjars. Aprende la habilidad Pico Bayoneta, ve a la puerta en que pone "Danger", pulsa B y entra a desactivar los 15 cartuchos de dinamita para conseguir un Jiggy.

6 USANDO LA TRITURADORA DEL ALMACÉN DE LA TRITURADORA

Haz que Mumbo use su magia delante del Almacén de la Trituradora para que la Piedra Jiggy caiga dentro del almacén. Vuelve como Banjo, entra, pulsa el botón rojo (Z y luego B) [5] y recoge los pedazos dorados que completan un Jiggy.

7 DERROTANDO AL VIEJO REY DEL CARBÓN

Usa la magia de Mumbo en la Estación de Tren para colocar la locomotora sobre la vía. Vuelve como Banjo al interior de la locomotora y entra en la caldera.

Aparecerá el Viejo Rey del Carbón [6] al que darás 50 huevazos para obtener otro Jiggy. Desde ahora puedes usar a Chuffy en otros mundos.

8 EN LA CAVERNA DEL GENERADOR

Dentro de la Caverna del Generador hay un camino muy oscuro que lleva hasta un Jiggy. Para iluminarlo y no caerse hay que disparar Huevos de Fuego a los interruptores verdes de los generadores [7].

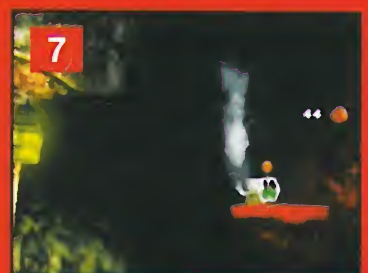
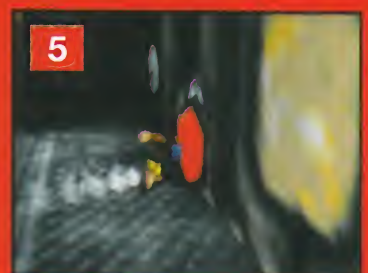
9 EN EL SÓTANO DE LA CABAÑA DE ENERGÍA

Separa a Banjo y a Kazooie en la Plataforma de Desdoblamiento (lo aprendes en el Brujemundo) que hay en las Cavernas Tenebrosas. Lleva a Banjo a la parte superior de la Cabaña de Energía y colócale

encima del interruptor que enciende la luz del sótano. Cambia a Kazooie y recorre el Sótano de la Cabaña de Energía hasta el Jiggy [8].

10 USANDO LA HABILIDAD BOTAS ELÁSTICAS

Detrás de la cascada cerca del Almacén de la Trituradora verás un Jiggy [10]. Salta con las Botas Elásticas (Terrydactilandia) que hay dentro de la caja y cógelo.



Expertos en Informática y Videojuegos

CENTRO MAIL
www.centromail.es

GAME BOY ADVANCE



MORADA
21.495
20.990

COMPRA YA
TU GAME BOY ADVANCE
EN CENTRO MAIL
Y TE REGALAMOS UNA
EXCLUSIVA LÁMPARA
SUPER WHITE WORM LIGHT



AZUL TRANSPARENTE



BLANCA



ROJA TRANSPARENTE

BOLSA SAFARI ADVANCE GO



1.990

ARMY MEN ADVANCE



8.990

8.490

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY



7.495

6.995

GAME LINK CABLE SET



2.195

CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON



8.990

8.490

GT ADVANCE



10.990

10.490

PINOBBE: WINGS OF ADVENTURE



9.490

8.990

RAYMAN ADVANCE



18.995

8.495

READY 2 RUMBLE 2



8.990

8.490

SUPER MARIO ADVANCE



7.495

6.995

TONY HAWK'S PRO SKATER 2



9.490

8.990

TOP GEAR GT CHAMPIONSHIP



8.490

7.990

TWEETY AND THE MAGIC GEMS



8.490

7.990

GAME BOY COLOR



13.990

13.490



TIME

GREEN

YELLOW

TEAL

ALONE IN THE DARK: THE NEW KNIGHTMARE



5.990

5.490

EN BUSCA DEL VALLE ENCANTADO



5.990

5.490

DONKEY KONG COUNTRY



6.990

6.490

HEROES OF MIGHT & MAGIC II



5.990

5.490

DOUG'S BIG GAME



6.990

6.490

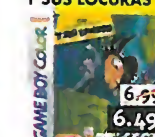
INDIANA JONES & THE I. MACHINE



6.490

5.990

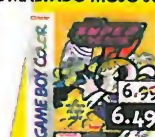
EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS



6.995

6.495

LAS SUPERNENAS: EL MALVADO MOJO JOJO



6.995

6.495

MAT HOFFMAN'S BMX POKÉMON AMARILLO



6.490

5.990

POKÉMON ORO



5.990

5.490

POKÉMON PLATA



6.990

POKÉMON PUZZLE CHALLENGE



6.490

5.990

SPIDERMAN 2: THE SINISTER SIX



6.490

5.990

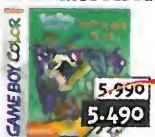
THE MUMMY RETURNS



5.995

5.495

TINY TOON BUSTER EL HEROE DEL DÍA



5.990

5.490

WARRIOR OF MIGHT & MAGIC



5.990

5.490

X-MEN WOLVERIN'S RAGE



6.490

5.990

ZIDANE: FOOTBALL GENERATION



5.990

N 64 NEW MARIO PAK



18.990

BANJOO-TOOIE



12.490

11.990

EXCITE BIKE 64



9.990

9.490

KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS



9.990

9.490

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK



12.990

12.490

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 9981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracedo, 13 9981 599 268

ALAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 9945 134 149

ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12, Av. Gran Vía s/n 9965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 9965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2 Edif. Fuster-Júpiter 9966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 9965 467 959

ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 9950 260 643

BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 5 9971 405 573
Ibiza C/ Via Púnica, 5 9971 399 101

BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories Av. Diagonal, 280 9934 860 064
• C.C. La Maquinista C/ Ciudad Asunción, s/n 9933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 9934 126 310
• C/ Santis, 17 9932 966 923

Badalona
• C/ Soledad, 12 9934 644 697
• C.C. Montigala C/ Olof Palme, s/n 9934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Barcentro, A. 18. Sor. 2 9937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 9938 721 094

Mataró
• C/ San Cristóbal, 13 9937 960 716
• C.C. Mataró Park C/ Estraburg, 5 9937 586 781

BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7 Av. Castilla y León 9947 222 717

CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe, 18 9927 626 365

CADIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 9956 337 962

CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 9964 340 053

CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 9957 498 360

GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 9972 224 729
Figueras C/ Morera, 10 9972 675 256

GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 9958 266 954
Motril C/ Nueva, 44 Edif. Radiovisión 9958 600 434

GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 9943 445 660
Iruñ C/ Luis Mariano, 7 9943 635 293

HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 9959 253 630

JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 9953 258 210

LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Mugica, 6 9941 207 833

LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2 9928 418 218
• P/ de Chil, 309 9928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 9928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta 9928 792 850

LEÓN
León Av. Republica Argentina, 25 9987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Fleming, 13 9987 429 430

MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 9917 011 480
• P/ Santa María de la Cabeza, 1 9915 278 225
• C.C. La Vaguada Local T-038 9913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local A-13 Av. Guadalajara, s/n 9917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 9918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasaola, 26 9916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior 9916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 9916 374 703
Mostoles Av. de Portugal, 8 9916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 9917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 9916 562 411

MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 9952 615 292
Fuengirola Av. Jesus Santos Rein, 4 9952 463 800

MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n 9968 294 704

NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 9948 271 806

PONTEVEDRA
Vigo C/ Ekdwayen, 8 9986 432 662

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 9923 261 681

SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 9922 293 083

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n 9921 463 462

SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos Local B-4, Av. Andalucía, s/n 9954 675 223
• C.C. Pza. Armas Local C-38 Pza. Legión, s/n 9954 915 604

TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 9977 252 945

TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 9925 285 035

VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 9963 804 237
• C.C. El Saler Local 32A - C/ El Saler, 16 9963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 Bajo Izda 9961 566 665

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - P/ Zorrilla, 54-56 9983 221 828

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquirar, 4 9944 103 473

ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sanguin, 6 9976 536 156
• C/ Cádiz, 14 9976 218 271

EXIT



Promoción válida hasta fin de existencia.

Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 31 de agosto

ZONA ZERO

EL DIBUJO DEL MES



J. EMILIO GONZÁLEZ Y MANUEL GARRIDO (OURENSE)

Jimmy: Cuando la...Yo una vez...Si no os reis, os diré que... ¡BAH! ¡A babear! ¡Gffs! Vale, Jimmy, tranquilo. Ya lo comentamos nosotros, tío. Es que el dibujito de Emilio y Manuel tiene... gracia. Premio para este par deee... ¡artistas! ¡ibuf! ¡por un pelo!



JORGE LATORRE (ALICANTE)

Y si no aparece Kazzoie, que se zampe Banjo a los tiburones, en vez de tal, ¿no?



PABLO CANELA (ASTURIAS)

EL VISTOSO dibujo de Pablo, JO, A NADIE disgusta; eS KE DA Rollete, ¿eh? (idiotez)



MARCOS SAN MARTÍN (SANTANDER)

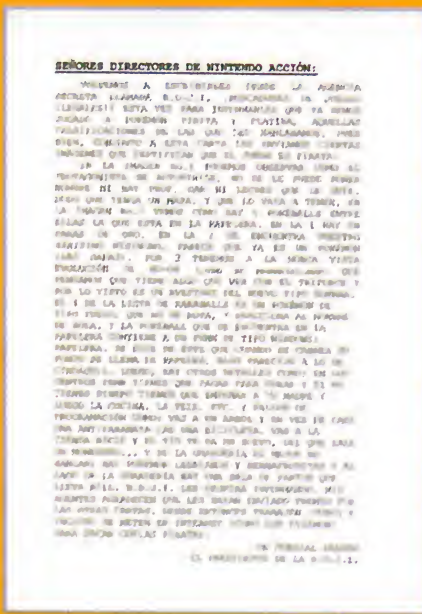
Al que no se haya dado cuenta, advertirle que eso es un sobre. Dentro no había dibujo, sino el cupón del concurso que, esperamos, te haya tocado, Marcos. Y aunque no sea así, puedes ganar un Controller Pak. Y si tampoco toca... jo, juega a la quiniela, o algo!



PABLO CHAVES (SEVILLA)

Jimmy: Ya estamos con los quedaos de la máscara. A ver, ¿no es la más cara? ¿Acaso todo el mundo está "forrao" menos yo?

¡LA PRUEBA!



Importante documento, éste de la agencia B.D.J.I. Los Buscadores De Juegos Ilegales, comandados por Marco, digoooo... Mario Maldonado, nos han mandado la prueba definitiva de que Pokéto Pinta y Malvarrosa, o el que fuere, son unos pufos de campeonato intercontinental. Y también prueban que son más "gracielos" que Jimmy y la Mari intentando dialogar calmadamente, sin gritos, trones de pelo, escobazos, persecuciones y demás pan nuestro de cada día. Bueno, a leer y reír.

EL RINCÓN DE JIMMY

CONSULTORIO

"Y yo les decía a los tíos que me hiciesen sitio, que si no ya verían cuando llegase mi padre"
San Jimmy, cap.3, vers.1416

► **DANIEL HERNÁNDEZ**
(Guipúzcoa)

¡Aleluya! Por fin tenéis una sección tal y pascualeta, maomaoma... mis preguntas:
1. ¿Se convertirá Sega en una 3rd party o en 2nd party que sólo programe para GBA?
2. Aquí viene la importante. Por favor, Jimmy, contéstala, hazlo por la Mari. En el nº 96, en la preview de Majora's Mask, mostrabais unos dibujos superchulos de Link. ¿En qué dirección de internet los encontrasteis? Hasta otra, Jimmy: Perfect Dan.

■ ¡"Alavados" sean los que no se "aduchan"! ¡Alelula! Bueno, las preguntas, a ver... mmm...
1. Pues más en una 3rd party, porque también hablan mucho de sus nuevos juegos para otras consolas como la Y-Bag, de Micosoft, del gafitas listillo.
2. Fíjate si eran superchulos que uno me plantó cara y todo. Pero yo lo cogí por las solapas, y le dije las cosas claras: "¡No pegari!". Luego llegó la Mari con la escoba y lo estampó contra esta página. Ah, eso, la página: teamsavezelda.com/fanart



► **ALERCE FERNÁNDEZ**
(Madrid)

Hola Jimmy, ¿qué tal... la Mari? Me llamo Alerce y tengo unas dudillas que me recorren el cerebro constantemente:
1. Usando tu gran sabiduría (y el catálogo de próximos regalos de NA), ¿me podrías decir si nos obsequiaréis algún día con un vídeo con las magníficas demos de Zelda, Metroid y Luigi's Mansion de

Game Cube que visteis en el SpaceWorld?
2. ¿Cómo puedo entrar en la última habitación del santuario secreto del Reino de Ikana en Legend of Zelda 2?
3. ¿Tendremos para N64 algún otro juego tipo Zelda que no sea Aydin Chronicles?
"Fueno", que en tus delirios por alcanzar la estabilidad mental del Sagrado Rinoceronte Alfonso, del centro de la Conchinchilla, no tropieces con la exuberancia de la breve pero letal mosca del... bueno, que no tropieces, vamos. Sigue así: Alerce.

■ ¡MARI!!! ¡QUE QUÉ TAL ESTÁS! Ni está. Bueno, yo me llamo Jimmy, Alerce, y, aunque veo que no te interesa mucho (snif!), me encuentro bien...sigh!
1. Mira que he buscado en el armario, pero no he encontrado ni un catálogo de regalos de NA ni mi gran sabiduría (y eso que es grande). Así que... no, no te puedo decir. Aún así, "tranqui": vídeos a lo mejor no regalamos, mini-DVDs con demos para NGC... es posible y viable.
2. Estooo.. ¡Huy, mira, ha venido la Mari! Responde, pues. Mari: Alguna puerta habrá, ¿no?
3. Aydin Chronicles es rol, pero, por Zeus, no lo compares con Zelda. Link es mucho más verde. De todas formas, de rol aún queda por llegar Paper Mario, que mola jamón y 1/2. Y para otra vez que escribas, Alerce, no dejes que se te pire la cabeza de esa manera en las despedidas, porque el Sagrado Rinoceronte no se llama Alfonso, sino Alfondo Ala Dcha.

► **DANIEL MASA**
(Madrid)

Jimmy, ¿me puedes traducir el texto del rap Donkey Kong 64 al castellano?

■ ¡Claro, tío! ¡LANKY, CHUNKY, DONKEY, DIDDY, KONGAY...! ¡KONGOUF! ¡KONGKONGKO... Mari, de verdad, que no hace falta darme con el cubo en la cabeza para que suene KONG!

CONSEJOS

LAS 10 MANERAS PARA DESHACERTE DE TU GB COLOR Y QUE TE COMPREN LA ADVANCE

- Niño caprichoso: Papá, mamá, ¿cuándo me vais a comprar la Game Boy nueva, la Ad...?
- Padre o madre contrariado: ¡Pero si ya tienes una, Juan Acisclo, y no la sueltas! Vamos, que ahora quiere dos, el niño pera.
Sí, sí. A todos nos está pasando lo mismo. Por eso he preparado diez formas de hacer desaparecer tu GBC y que ya no haya excusa para que te compren la GBA. (Pruebas realizadas por una panda de pirados profesionales, dirigidos por Jimmy, para más inri. NA no se responsabiliza del resultado).



1 GUARDARLA EN EL BOLSO DE TU MADRE
Basta con meterla, agitar, y ya nunca más volverás a ver tu GBC. ¡Magia pura!



2 HACERLA PASAR POR UN SANDWICH
Se la das a alguien con un hambre atroz, y la verás desaparecer para siempre.

3 PONERLA EN EL LAVAVAJILLAS
Además de dar una alegría a tu madre, te comprarán la Advance por hijo hacendoso y porque la Color ya no rula.



4 DEJÁRSELA A TU PRIMO UN FIN DE SEMANA
Y como ocurre con los cassettes, los vídeos y los libros que le prestaste años ha, desaparecerán para siempre.

5 USARLA COMO NUEVO MODELO DE COCHE DE SCALEXTRIC
Le pones unas ruedecitas y, con un poco de maña, rula. Lo malo es que la Advance también corre una barbaridad y lo mismo te vicias.



7 CAMBIÁRSELA POR EL MÓVIL A TU HERMANO
Con que sea algo despistado, se enfadará y terminará tirando el "móvil" contra el suelo. Luego lloras y le echas la culpa de todo.

6 MANDARLA POR CORREO A NINTENDO ACCIÓN
Le sueltas a tu mamá que, en vez de mandar a NA unos trucos para GAME BOY, te despistaste y mandaste una GAME BOY a NA, sin trucos. Y llora.



8 PONER COLINES EN VEZ DE PILAS
Quitás el papelito de Duratal a las pilas, se lo pones a los colines, y los insertas como puedas en la GBC. Luego demuestras que, con pilas nuevas, no va, que está rota.

10 SUSTITUÍRLA POR EL PORTALÁPICES
Luego coges el portalápices, le metes un cartucho y le dices a tu madre que se eche una partida con la GAME BOY COLOR, a ver si le resulta divertido.



9 ESCONDERLA EN EL ZAPATO IZQUIERDO
Es un poco incómodo, pero además de hacerla desaparecer, darás más penita con la cojera que te ha salido de unos días acá.



DONKEY KONG 64

- **Cámara:** Usa a Tiny para entrar en el edificio con forma de hada. Coge la cámara para empezar a fotografiar las hadas Banana escondidas por el juego y desbloquear las opciones del "Mystery Menu".

- **Teatro DK:** Con dos hadas desbloquearás esta opción que permite ver todas las secuencias.

- **Fases de bonus DK:** Con 6 hadas y localizados Rambi y Enguarde, desbloquearás sus fases de bonus.

- **Jefes finales:** Con 10 hadas desbloquearás esta opción para luchar con los jefes finales que hayas derrotado.

- **Krusha en multijugador:** Bastan 15 hadas.

- **Modo Cheat:** Con 20 hadas obtendrás el "cheat" para tener ítems ilimitados.

- **Niveles de bonus:** Coge 40 huellas y llévalas a Snide. Abrirás 8 niveles de bonus.

- **Los colores de Kasplut:** Mira el pelo de Kasplut cuando lo encuentres. Te dirá el color de la huella que esconde. Si su pelo es blanco, no tendrá nada.

- **Minijuego original DK:** Completa los 4 niveles del mini-juego y luego complétalo una vez más para obtener la moneda Nintendo. Captura 6 hadas para desbloquearlo.

- **Minijuego del Jetpac:** Coge al menos 50 medallas banana y visita a Cranky para jugar al jetpac. Consigue 5.000 puntos para obtener la moneda Rareware.

Finalmente encuentra 6 hadas si quieres desbloquearlo.

ISS 2000

Jugadores cabezones: Pulsa (2) (A) (2) (2) (2) (2), luego mantén (2) y presiona Start en la pantalla de "Press Start". Oh, qué lindas "verolas".

JET FORCE GEMINI

- **Arcoiris "extra":** Coge 100 cabezas de hormiga para desbloquearlo en el "cheat menu". Resulta un pelín sangriento....

- **Chavalines Jet Force:** Bastan 200 cabezas para convertir a los protas en niños.

- **Ants Into Pants:** 300 cabezas.

KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

- **Modo Jefe Final y Modo película:** Completa el juego recogiendo todos los cristales para obtener el 100%, y los tendrás disponibles.

- **Test de sonido:** Completa el juego una vez para tenerlo a tu disposición.



NBA LIVE 2000

- **Obtén Michael Jordan como un agente libre:** Juega contra Michael Jordan en "uno contra uno" y gánale para sumarlo a la lista de tus agentes libres. Ahora podrás crear un jugador con un ranking total de 99, lo que desde luego no está nada mal.

- **Desbloquear Isiah Thomas:** Consigue 15 robos de balón en el nivel "Superstar".

PERFECT DARK

Para hacer esto vas a necesitar dos mandos y espacio libre en tu Controller Pak. La cosa está en pasar fácilmente el desafío que se te atragante en el Combat Simulator. Lo primero es ir a la pantalla de **Configuración Avanzada y construirte un escenario fácil con EasySims.** Sálvalo y ve a la pantalla de Cargar Configuración, pero no cargues nada. Selecciona el escenario que te esté dando problemas con el mando dos y presiona Start hasta que aparezca "Preparado y esperando". Ahora carga con el mando uno el escenario que creaste y ya está hecho "tol'lió". El escenario que crees tiene que ser de la misma modalidad que el otro, ya sabes, King of the Hill...

QUAKE

- **Modo Debug:** Accede la pantalla "Passwords" e introduce "QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ" (16). Aunque el juego invalide el passwords no te preocupes. Ahora ve a "Opciones" y aparecerá una nueva opción denominada "Debug". En ella podrás activar trucos como "Modo Dios", "Selección de nivel", "Todas las armas" y muchos más.

- **Nuevo uniforme:** Si tienes activado el "Debug", desactiva borrando la contraseña. Ahora introduce la siguiente: S3TC OOLC OLOR S????. Una vez hecho esto tendrás a tu disposición un color nuevo para los uniformes de los personajes en el modo de 2 jugadores.

RIDGE RACER 64

- **Estela:** Pulsa (2) en una repetición.

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH

Aquí tienes todo lo que conseguirás si superas cada nivel en la dificultad y el tiempo requerido:

Trucos disponibles al superar estos tiempos en AGENT:

NIVEL	TIEMPO	TRUCO
Kings Ransom	2:20	Team King of Hill escenario multijugador
Underground Uprising	2:15	Nivel multijugador Forest
Midnight Departure	3:05	Disfraz de soldado
Masquerade	3:15	Nivel multijugador Sky Rail
City of Walkways 1	3:35	Disfraz de civiles
Meltdown	Terminar	Disfraz de villano contemporáneo

Trucos disponibles al superar estos tiempos en MODO SECRET AGENT

NIVEL	TIEMPO	TRUCO
Courier	2:00	Disfraz de uniforme
Kings Ransom	3:45	Disfraz de guardia de seguridad
Cold Reception	3:15	Nivel multijugador Air Raid
City of Walkways 1	3:50	Disfraz de camuflaje
Turncoat	3:20	Capture The Briefcase escenario multi.
Fallen Angel	2:45	Armas multijugador Gadget War
Meltdown	Terminar	Disfraz de villano clásico

Trucos disponibles al superar estos tiempos en MODO 00 AGENT

NIVEL	TIEMPO	TRUCO
Thames Chase	4:25	Armas exóticas en multijugador
Underground Uprising	Terminar	Disfraz de esqueleto.
Cold Reception	3:05	Disfraz exótico
Night Watch	2:20	Nivel multijugador Castle
Masquerade	4:20	Disfraz de científico
A Sinking Feeling	2:55	Disfraz de marine
Meltdown	Terminar	Build the Golden Gun escenario multi.

- **Modo espejo:** Empieza un juego, y selecciona el modo Grand Prix. En cuanto empiece, date la vuelta y estámpate contra el muro. Acelera hasta que lo atravieses.



TRACK AND FIELD 2000

- **Personajes con texturas variopintas:** Sólo sirve para modo

Trial. Deberás bautizar a tu jugador con los siguientes nombres:

NOMBRE	COLOR
Helsinki	Oro pálido
Moscow	Anaranjado
NOMBRE	COLOR
Munich	Plata pálido
Roma	Bronce brillante
Sydney	Plata brillante
Mexico	Verde
Tokyo	Rojo
Athens	Plata
NOMBRE	COLOR
Atlanta	Amarillento
Seoul	Plata púrpura

- **Desbloquear Pole Vault:** Introduce "L.A." como nombre en el modo Campeonato.

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

- **Invencibilidad:** [Cuervo] [Águila] [Oso] [Lagarto] [Conejo].

- **Todas las armas:** [Búho] [Oso] [Búho] [Insecto] [Halcón] [Búho].

- **Munición ilimitada:** [Salmón] [Arce] [Toro] [Serpiente] [Águila] [Salmón].

- **Todas las llaves:** [Lagarto] [Libélula] [Toro] [Oso] [Lobo] [Águila].

- **Nivel 1:** [Rana] [Arce] [Caballo] [Libélula] [Lobo] [Conejo].

- **Nivel 2:** [Búho] [Búho] [Caballo] [Arce] [Arce].

- **Nivel 3:** [Búho] [Conejo] [Oso] [Insecto] [Rana] [Felino].

- **Nivel 4:** [Oso] [Caballo]

[Cuervo] [Águila] [Caballo] [Coyote].

- **Nivel 5:** Introduce [Oso] [Libélula] [Caballo] [Oso] [Rana] [Arce].

- **Sin cabeza:** [Lagarto] [Arce] [Águila] [Búho] [Salmón] [Caballo].

- **Y cabezones:** [Felino] [Lobo] [Serpiente] [Conejo] [Lagarto] [Coyote].

- **Gigantismo:** [Lagarto] [Lagarto] [Libélula] [Caballo] [Lagarto] [Coyote].

- **Delgadinos:** [Caballo] [Águila] [Serpiente] [Felino] [Insecto] [Salmón].

- **Modo enano:** [Rana] [Rana] [Salmón] [Insecto] [Lobo] [Felino].

- **Modo maniquí:** [Serpiente] [Toro] [Serpiente] [Rana] [Oso] [Arce].

- **Modo boceto:** [Jaguar] [Caballo] [Arce] [Fish] [Jaguar] [Halcón].

- **Sin Goureaud:** [Lagarto] [Salmón] [Insecto] [Salmón] [Lobo] [Libélula].

- **Modo Catarazo:** [Libélula] [Toro] [Conejo] [Salmón] [Águila] [Cuervo].

- **Menú nerviosillo:** [Conejo] [Búho] [Caballo] [Insecto] [Oso] [Oso].

- **Créditos:** [Arce] [Arce] [Arce] [Arce] [Arce] [Arce].

- **Pausa:** [Conejo] [Búho] [Lagarto] [Arce] [Salmón] [Conejo].



BANJO-TOOIE

Varios códigos:

Dirígete a la Sala de Códigos en el Templo de Mayaem y sitúate en medio de la plataforma. Una vez allí deletrea CHEATO. A continuación deberás introducir los respectivos códigos disparando huevos a las letras. Los huevos no producirán ningún sonido al chocar, pero cuando completes todas las letras si oírás un sonido característico. Además de los códigos de Cheato, hay muchos otros trucos que se introducen de la misma manera. Son las mismas palabras que los códigos de Cheato, pero dadas la vuelta. Allí van:

Código	Inverso	Efecto
SREHTAEF	feathers	Puedes llevar el doble de plumas.
SGGE	eggs	Puedes llevar el doble de huevos.
FOORPLAF	fallproof	No te haces daño al caer.
KCABYENO	honeyback	Tu energía se rellena poco a poco.
XOBEKUJ	jukebox	Activa la Jukebox en Jolly Roger's Lagoon.
YGGIJTEG	getjiggy	Activa los signos Jiggy en el templo Jiggywiggy.
GNIMOH	homing	Huevos por control remoto.

También hay cositas que no te dará Cheato. Por ejemplo:

Código	Efecto
JIGGYWIGGYSPECIAL	Abre todos los mundos.
NESTKING	Huevos y plumas infinitas.
SUPERBANJO	Banjo se mueve más deprisa.
SUPERBADDY	Los enemigos van más deprisa.
PLAYITAGAINSON	Desbloquea todas las secuencias cinemáticas.

ADVANCE GTA

- Kart:
Finaliza en el modo campeonato las clases "Beginner", "Middle" y "High-Speed". Aparecerá una nueva opción en el menú principal llamada "Extra", desde donde tendrás acceso a un nuevo vehículo.
¿Adivinas cuál?
- Fórmula 1:
Finaliza en el modo campeonato todas las clases en primer lugar para tener acceso a una segunda opción, "Extra 2" en el menú principal. Te pondrás a correr con un Fórmula uno. Que lo disfrutes, colega.



F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY

- Dirty Joker:
Para obtener este coche oculto, acaba las series Pawn, Knight y Bishop en dificultad "Standard".
- The Stingray y Serie Queen:
Otra nave oculta y nueva serie (con sus nuevos cinco circuitos). Acaba las series Pawn, Knight y Bishop en dificultad "Expert". Buena suerte.
- Silver Thunder:
Y otra nave más. Finaliza una de las tres series (Pawn, Knight o Bishop) en dificultad Master. Un consejo: la serie Pawn te dará menos problemas...
- Falcon MK-II:
Pues qué iba ser...otra nave. Acaba las series Pawn, Knight, Bishop y Queen en dificultad "Expert". Para desbloquear la serie Queen sigue leyendo.
- Dificultad "Master":
Completa cada una de las series en dificultad "Expert".
- Salida relámpago:
La salida rápida en «F-Zero» no es la típica, así que olvídate de pulsar el acelerador justo cuando la luz se ponga verde. Para empezar, presiona el acelerador antes de salir y revoluciona el motor hasta que el tubo de escape comience a iluminarse. Ahora presta atención al oído; tienes que oír un sonido intermedio, no ese tan agudo que suena al

acelerar del todo. Si mantienes ese sonido cuando la carrera comience, conseguirás una salida relámpago. Si, por el contrario, lo revolucionas demasiado, también saldrás muy deprisa, pero al momento perderás velocidad durante unos segundos.
- Demo escondida:
Para ver una explicación de las diferentes técnicas que necesitarás en el juego y admirar cómo la máquina hace una vuelta perfecta enseñándote dónde acelerar y dónde frenar, simplemente presiona Select en la pantalla del título.
- Borrar los datos:
Si quieres borrar todos los records y partidas grabadas, mantén presionado L y R al encender la consola. Te preguntarán si quieres borrarlo todo.



RAYMAN ADVANCE

Continúes ilimitados:
Si quieres continuar, pero sin gastar tus créditos, sólo tienes que pulsar Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda y Start en la pantalla donde nos invitan a continuar o a dejar el juego.



READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2

- Desbloquear a Michael Jackson:
En el menú principal, resalta Arcade y pulsa Izquierda dos veces, Derecha otras dos, Izquierda, Derecha, L+R. Oírás una risilla.
- Desbloquear a Rumble Man:
En el menú, resalta la opción Championship y pulsa Izquierda dos

veces, Derecha, Izquierda, Derecha dos veces, Izquierda, Derecha, Izquierda, L+R. Risilla para ti si lo has hecho bien.
- Desbloquear a Shaquille O'Neal:
Con la opción Survival resaltada, pulsa Izquierda cuatro veces, Derecha dos veces, Izquierda dos veces, Derecha, L+R.



SUPER MARIO ADVANCE

- Reset instantáneo:
Par hacer un reset sin apagar la consola presiona a la vez A, B, Select, y Start.
- Entradas secretas
Entrada secreta al mundo 4:
En el nivel 1-3, justo antes del escenario de ladrillos, empieza a recoger plantas hasta que salga una poción. Atraviesa entonces el escenario de ladrillos para darte de narices con un cántaro. Tira la poción, atraviesa la puerta y métete por el cántaro.
Entrada secreta al mundo 5:
Está en el nivel 3-1. Cuando entres por la primera puerta, déjate caer todo para abajo. Tienes que quedarte en el centro. Caerás sobre una plataforma con una puerta. Entra, recoge la poción del suelo, tirla, cruza la puerta y métete en el cántaro.
Entrada secreta al mundo 6:
En el nivel 4-2, donde las ballenas, busca una poción y, cuando la encuentres, lánzala cerca del siguiente cántaro. Luego está lo de entrar por la puerta y tal...
Entrada secreta al mundo 7:
En el nivel 5-3, sube la escalera del principio y salta a la plataforma que hay sobre la escalera. Coge la primera hierba de la derecha para obtener una poción. Tirla, métete por la puerta, y entra en el cántaro.
- Modo suspendido
Si mientras te estás echando una partidita y viene la Mari fregona en mano gritando a los cuatro monzones las

virtudes de la levitación en interiores, pulsas Select y R al mismo tiempo, el juego hará una pausa con ahorro de energía incluido. Así, aunque tarde dos horas en fregar dos metros cuadrado... Mari: ¿Te piras o empiezo a fregarte las muelas? NA: Con Select y L, volverás al juegronf, borf... oh... NAM, GLOMPFI! ¡Qué rico! Jimmy: Te digo que el Mustol al melón no me lo bebí yo, Mari. Deja de fregar con mis... sniff! ¡pobres lentejinas!
- 99 Vidas
En el mundo 5-3, ve a la superficie y lanza el caparazón para que se quede rebotando entre las paredes de rocas agrietadas. Súbete al caparazón y espera tranquilito mientras van cayendo enemigos. Cuando el caparazón se haya cargado a ocho, empezarás a ganar una vida por cada enemigo eliminado. Con un poco de paciencia, tendrás en el bote las 99 vidorras. Mari: ¡Así que eras tú quien tenía el bote de Mustol! ¡Y lo utiliza para meter sus guarrerías, el caratubérculo!



TONY HAWK 2

- Desbloquear a Spider-Man:
Para "skatear" libremente con el tío araña, introduce la siguiente secuencia en el menú principal o con el juego pausado: con el botón R presionado, pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A, Start.
- Todos los niveles disponibles y dinero al máximo:
Para desbloquear todos los niveles e hincharte a dinero, me introduzca la secuencia que sigue en el menú principal o durante el juego pausado: mantén presionado R y pulsa B, A, Izquierda, Abajo, B, Izquierda, Arriba, B, Arriba, Izquierda, Izquierda.
- Galletas sonrientes:
Ya sabes, introduces la secuencia en el menú principal o durante el juego en pausa: con R pulsado, presiona Start, A, Abajo, B, A, Izquierda, Izquierda, A, Abajo. Ahora, cada vez que te metas una galleta, saldrán caritas sonrientes en vez de sangre.
- Dejar el tiempo a cero:
Pues eso, en el menú principal o durante el juego pausado, mantén pulsado R y presiona Izquierda, Arriba, Start, Arriba, Izquierda.
- Adiós a la sangre:
Para que no dé tanta grima pegarse lechugazos, puedes desactivar la sangre pulsando la siguiente secuencia en el menú principal o durante el juego pausado: mantén presionado R y pulsa B, Izquierda, Arriba, Abajo, Izquierda, Start, Start.

- Desbloquear todos los niveles:
Me pulse la secuencia donde siempre. Con R pulsado, presiona A, Start, A, Derecha, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Abajo.
- Desbloquear todos los trucos:
Para que todos los trucos estén disponibles en el Cheat Menú, introduce esta secuencia en el menú principal o durante el juego pausado: con R presionado, pulsa B, A, Abajo, A, Start, Start, B, A, Derecha, B, Derecha, A, Arriba, Izquierda. Los siguientes trucos estarán ahora disponibles: Balance perfecto, Siempre en especial, Modo Stud, Modo Sim, Física lunar, y Siempre Zoom.
- Desbloquear el Zoom disco "Fachon"
Para marearte todo el rato, introduce la secuencia de marras en las pantallitas correspondientes: mantén presionado R y pulsa Izquierda, A, Start, A, Derecha, Start, Derecha, Arriba, Start. ¿Te parece suficiente? Bueno, a lo mejor es que no tienes aun el juego...



CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON

Desbloquear el modo Magician

Una vez hayas terminado el juego, comienza una partida introduciendo "FIREBALL" como nombre. Empezarás la aventura con todas las cartas disponibles.

Lista de ítems

Para que sepas exactamente que te metes "pal cuelpo", aquí tienes una lista de ítems con sus efectos correspondientes.

Poción:	Recupera 20HP.
Carne:	Recupera 50HP.
Carne con especias:	Recupera 100HP.
Poción Hi:	Recupera 250HP.
Poción Ex:	Recupera todo el HP.
Antídoto:	Cura veneno.
Cura de maldición:	Cura maldición.
Mente Fix:	Recupera el 30% MP.
Mente Hi:	Recupera 50% MP.
Mente Ex:	Recupera todo el MP.
Corazón:	Recupera 10 corazones.
Corazón Hi:	Recupera 25 corazones.
Corazón Ex:	Recupera 50 corazones.
Corazón Mega:	Recupera 100 corazones.

ACTION MAN

- Qué hago para desbloquear todos los niveles:
Introduce en la pantalla de passwords ?!B! Ahora tendrás acceso a todos los niveles.

ARMY MEN 2

Nivel .. Password	
1	Mortero, Tanque, Mortero, Jeep.
2	Jeep, Jeep, Mortero, Avión.
3	Tanque, Granada, Tanque, Mortero.
4	Rifle, Mortero, Jeep, Avión.
5	Mortero, Rifle, Avión, Jeep.
6	Mortero, Granada, Rifle, Helicóptero.
7	Avión, Granada, Rifle, Tanque.
8	Granada, Mortero, Helicóptero, Mortero.
9	Tanque, Mortero, Rifle, Tanque.
10	Jeep, Helicóptero, Tanque, Mortero.
11	Rifle, Mortero, Granada, Mortero.
12	Jeep, Helicóptero, Granada, Helicóptero.
13	Avión, Avión, Granada, Mortero.
14	Avión, Rifle, Avión, Helicóptero.
15	Rifle, Helicóptero, Helicóptero, Tanque.
16	Helicóptero, Helicóptero, Rifle, Granada.
17	Rifle, Tanque, Avión, Mortero.
18	Rifle, Rifle, Granada, Jeep.
19	Rifle, Jeep, Helicóptero, Granada.
20	Helicóptero, Granada, Rifle, Jeep.
21	Mortero, Granada, Helicóptero, Jeep.
22	Rifle, Tanque, Helicóptero, Rifle.
23	Avión, Jeep, Tanque, Mortero.

24	Helicóptero, Rifle, Jeep, Mortero.
25	Tanque, Granada, Avión, Granada.
26	Avión, Tanque, Rifle, Mortero.
27	Tanque, Tanque, Jeep, Tanque.
28	Jeep, Tanque, Jeep, Mortero.

ASTÉRIX EN BUSCA DE IDEFIX

Nivel .. Password	
2	CQPSJ
3	MLSPS
4	RSFMS
5	TPPGN

BATMAN OF THE FUTURE: RETURN OF THE JOKER

Nivel .. Password	
2	C76564J
3	L88R8TC
4	Y539WZG
5	NTTJ9KY

BLADE

- Ver la secuencia final: 9?!1N?BKT?51G.
- Ver secuencia oculta: Espera a que finalicen los créditos para ver otra secuencia.



BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND

Nivel .. Password	
2	BBVBB
3	CVVBB
4	XBVBB
5	YVVBB
6	GBVBB
7	HVVBB
8	3BVBB
9	4VVBB
10	LBVBB
11	MVVBB
12	7BVBB
13	8VVBB

CHICKEN RUN

Nivel .. Password	
2	Bronce, Cruz, Corona, Valor.
3	Diamante, Valor, Honor, Bronce.
4	Cruz, Valor,

5	Bronce, Bronce, Honor, Corona, Diamante, Corona.
6	Valor, Diamante, Cruz, Plata.

102 DÁLMATAS: CACHORROS AL RESCATE

Passwords para pasar de nivel:
Garage: Hueso, Hueso, Pisada, Tanque
Cafetería: Ficha de dominio, Hueso, Llave, Pisada.
Cruella: Juguete, Hueso, Hueso, Hueso. Si consigues derrotar a Cruella obtendrás nuevos passwords para desbloquear los mini-juegos.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

- Juego completado (desbloquea ciertos extras): Introduce el password R6KZBS7L1CTQMH.
- Desbloquear todos los niveles: Introduce como password esta retahila, R6KZBS7L1CTQMH.

DRIVER

- Menú trucos: Muy fácil. Sólo tienes que resaltar la opción "poli secreto" en el menú principal, entonces pulsa ↑↑↑↓ con los controles naturalmente. Aparecerá una nueva opción en la que podrás activar y desactivar variados trucos.

- Passwords:

Nivel Password	
1	Miami
2	Vete al banco Careto, Careto, Careto, Careto.
3	Esconde la prueba Huellas de neumático, Medalla, Cono, Sirena Roja.
4	Persecución barco Semáforo, Llave, Llave, Sirena Azul.
5	Carrera de destrucción Cono, Cono, Cono, Medalla.
6	Entrega exprés Llave, Sirena Roja, Sirena Roja,

6	Semáforo. Cebo Trampa Llave, Medalla, Huellas de neumático, Sirena Azul.
7	Elimina a DiAngelo Medalla, Cono, Medalla, Sirena Roja.

LOS ANGELES

8	Roba un coche de poli Sirena Roja, Medalla, Llave, Huellas de neumático.
9	Lucky va al Doctor Cono Sirena Azul, Sirena Roja, Sirena Roja.
10	Beverly Hills Medalla, Medalla, Semáforo, Cono.

NEW YORK

11	Gran Central Sirena Azul, Llave, Llave, Llave.
12	Trash Granger Car Semáforo, Huellas de neumático, Sirena Roja, Medalla.
13	Banda de Granger Llave, Medalla, Medalla, Cono.
14	Brazo derecho de Granger Sirena Roja, Sirena Azul, Sirena Roja, Sirena Azul.
15	Récord ciudad Huellas de neumático, Llave, Cono, Semáforo.

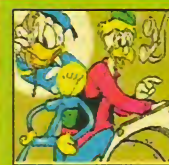
EARTHWORM JIM 2

- GraveYard Introduce los siguientes códigos en la pantalla de passwords: LYBBBBB BBBBBL BBBBLY
- Desbloquear todos los niveles: EBDNKG 3BBBBB BB3HBL

EL DORADO

- Passwords: NC8KJT

DONALD DUCK: CUAC ATTACK



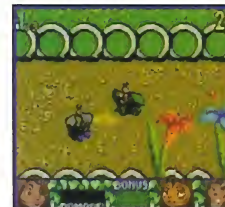
Passwords:

Nivel 1-2	YMPHTM9
Nivel 1-3	VNQJVPY
Nivel 1-4	2ZSLXSW
Nivel 1-5	PWYR3XD
Nivel 2-1	1K71PL

N9FT6T
NCSW4C
NCZMQC

HORMIGAZ RACING

Nivel .. Password	
02	BCCB
03	DQGH
04	HGGF
05	NBFG
06	KGBF
07	QGGJ
08	GQHG
09	FLDP
10	KGQQ
11	DLGQ
12	CBHG
13	JBHG
14	PLDP
15	LFGB
16	DQLD
17	CLPG
18	DLHD
19	LFQS



JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000

Para correr mucho más, aventar la melena y, resumiendo, abrir la clase 250cc, introduce en la pantalla de passwords: SHJBBGB

LUCKY LUKE: DESPERADO TRAIN

Nivel .. Password	
2	Dólar, Tarjeta, Pistola, Pistola.
3	Pistola, Tarjeta, Dólar, Herradura.

MARIO GOLF

- Recomenzar juego: Presiona A + B + Start + Select para reiniciar el juego. ¿Por qué hacer esto? Porque si ves que el golpe que acabas de ejecutar va bastante desviado y la cosa no tiene solución, lo mejor es reiniciar para volver a intentarlo desde el último juego salvado.
- Controlar el logo: Como curiosidad, utiliza la cruceta para mover el logo de Mario Golf en la pantalla de Press Start. Ya verás qué monada.

MICKEY'S RACING ADVENTURE

- Cambiar de personaje Si estás jugando con Mickey y quieres cambiar a Minnie o Pluto, ve a los niveles de carrera y sal. Cuando vuelvas a la ciudad, llégate hasta la casa de Minnie. Para seleccionar a Pluto vete a su caseta. Puedes usar a Pluto para encontrar niveles ocultos, dinero y teletransportadores.

MEN IN BLACK: THE SERIES 2

Nivel .. Password	
2	MTTH
3	STVN
4	SPDM
5	BTHH
6	BBYH
7	MRLL
8	MMDD

THE JUNGLE BOOK: MOWGLI'S WILD ADVENTURE

- Menú Trucos: Pulsa Select durante el juego para pausarlo. Ahora elige la opción "Music/Effects" y reproduce los siguientes sonidos en el orden indicado: 40, 30, 20, 19, 18, 17, 16, 15.
- Selección de nivel: Introduce BMHG para desbloquear todos los niveles (bonus incluidos).

THE MUMMY RETURNS

Vamos a ver si no desesperamos, que mira, si te matan tampoco pasa nada, resucitas a lo Mummy Returns y ¡hala! Otra vez todos los días a comprar el pan, a desayunar escarabajos... bueno, mira, haz lo que quieras con los Passwords pero introdúcelos en el sentido de las agujas del reloj.
Nivel 2 - 1 P W K 4 7
Nivel 3 - K 3 J 1 7 8
Nivel 4 - 3 C Y 6 6 P
Nivel 5 - X 5 0 N 0 C

PAPYRUS

Nivel .. Chico	
1	Chica F+51 KN4K
2	3DTS 1-QB
3	F80W GND9

SPONGEBOB SQUAREPANTS



Cómo acceder a todos los niveles: Introduce, en el menú continue, "D3BVG-M0D3" como password. Aparecerás directamente en la primera pantalla. Ahora sólo deberás pausar el juego y en la nueva opción que aparece, "Select Level", elegir la fase que más te mole, o la que más te fastidie, en fin, ir donde te plazca con el esponjo éste.

- 4 9N87
JV-B
5 WX-0
CR73
6 1-SN
RPD9
7 H1WR
JNTX
8 C2VX
F-T
9 1-KS
3BWV
10 GTCF
DS+Q
11 X9M-
TB81
12 8Q63
7R+D
13 8NRR
59GN
14 1KK2
R4PX
15 -07L
9NWN
16 VTGT
92B0
17 ZHNK
5SNC
18 X3FB
N0-3

RAYMAN

- 99 vidas:
Pausa el juego y pulsa
A+B+A+B+A+B+A+B.
- Mapa Completo:
Pausa el juego y pulsa
A+A+A+B+B+A+B+A+B.
- Energía al completo:
Pausa el juego y pulsa
B+A+B+A+B+B+B+B.
- Todos los poderes:
Vuelve a pausar el juego y
haz lo siguiente:
+ + + + + A + + + + + B + + + + +
+ + + + + A.

READY 2 RUMBLE BOXING

- Luchar como Kemo
Claw:
Resalta la opción "Arcade
Mode" y pulsa esta
bonita combinación de
direcciones:
+ + + + + + + + + + +.
- Luchar como Nat
Daddy:
Después de desbloquear
a Kemo Claw, resalta otra
vez la opción "Arcade
Mode" y pulsa
+ + + + + + + + + + +.
Otra bonita combinación.
- Luchar como Damien
Black:
Una vez desbloqueados
Kemo Claw y Damien
Black, de nuevo resalta
"Arcade Mode" y pulsa lo
siguiente: + + + + + + + + + + +.

BATMAN: CHAOS IN GOTHAM

Passwords:

- Los introduzca usted para ir al nivel que guste.
Nivel 2: Batman, Batmóvil, Batman, Batmoto.
Nivel 3: Batman, Batmóvil, Batgirl, Batmoto.
Nivel 4: Batmóvil, Batmóvil, Batman, Batmóvil.
Nivel 5: Batmóvil, Batmoto, Batgirl, Batgirl.
Nivel 6: Batmoto, Batmoto, Batman, Batgirl.
Nivel 7: Batmoto, Batgirl, Batgirl, Batman.
Nivel 8: Batgirl, Batmoto, Batman, Batmóvil.
Nivel 9: Batgirl, Batgirl, Batmóvil, Batmoto.

METAL GEAR SOLID



Selección de nivel:
Completa el juego en
nivel Fácil. Podrás jugar
en cualquier nivel y con
nuevos objetivos.
Desbloquear el modo
sound test: Completa
todas las misiones VR en
los dos modos de juego.

ROAD CHAMPS BXS STUNT BIKING

Desbloquear los modos
Training, Career y
Tournament:
En la pantalla de
password introduce
QGF7

ROAD RASH

- Super password:
Introduce 7159**0 como
password mágico para
tener la apreciable suma
de 47.250 dólares, con la
que hacer de todo.



ROBIN HOOD

Introduce estos
passwords para acceder
a la fase deseada:

| Fase | Password |
|------|----------|
| 2 | B8SN7M |
| 3 | B8SZ4C |
| 4 | B8SXR3 |
| 5 | B8VXNP |
| 6 | CSS-47 |
| 7 | CSSS67 |
| 8 | CSS-3L |
| 9 | CFSWOB |
| 10 | CPSXQB |
| 11 | CPS-MT |
| 12 | CJSQR4 |

SAN FRANCISCO RUSH 2049

| Nivel | Password |
|-------|----------|
| 2 | MADTOWN |
| 3 | FATCITY |
| 4 | SFRISCO |
| 5 | GASWRKZ |

- 6 SKYWAYZ
7 INDSTR
8 NEOCHGO
9 RIPTIDE

SIMPSONS: NIGHT OF THE LIVING...

- Nivel 2 (Flying Tonight):
JTWKYTQBBKW
Nivel 3 (Plan 9 From
Outer Springfield):
TNSLRYSJGWW
Nivel 4 (Vlad All Over):
BXPGCFFPJWB
Nivel 5 (If I Only Had a
Body): WSQJLTQFYWK
Nivel 6 (King Homer):
XQRFWJRBWTP

SPIDER-MAN

- Pantalla Password
Venom H4BBC
Venom vencido GVCBF
Venom y Lizard
Man vencidos QVCLF
Laboratorio
de Connor G-FGN
Final S8KR6

STAR WARS: EPISODE 1 RACER

- Correr contra Sebulba:
Derrota a los cuatro
corredores en un planeta
y podrás enfrentarte
contra el más rápido de la
galaxia.
- Pod de Sebulba:
Derrota a Sebulba para
arrebatarle su Pod y de
paso te ríes un poco en
su careto.
- Replay:
Si completas todos los
circuitos y ganas la nave
de Sebulba podrás
acceder, por el menú
records, a la repetición de
tu última carrera. A
deleitar se toca.

STAR WARS: OBI-WAN'S ADVENTURES

- Nivel Nombre
Password
2 Trade Federation
Landing Craft
BQVQK
3 Naboo Swamp
WNLRM
4 Naboo Swamp
and Sacred Place
SDGNK
5 Coruscant
CNLML
6 Gatoacombs of
Theed
BXGTG
7 Streets of Theed
QSRVJ

- 8 Queen Amidala's
Palace
TKGJZ
9 The Final Battle
LPZCP

STREET FIGHTER ALPHA: WARRIORS DREAMS

- Luchar contra Akuma:
Selecciona modo arcade.
Mantén pulsados A + B
mientras seleccionas
"Manual" o "Auto" para tu
luchador. Suelta los
botones antes de que
comience el combate.
- Luchar contra
M.Bison:
Selecciona modo arcade.
Mantén pulsados A + B
+ Select mientras
seleccionas "Manual" o
"Auto" para tu luchador.
Suelta los botones antes
de que empiece el
combate.
- Luchar como Akuma,
M.Bison, o Dan:
Con un poco de suerte
podrás jugar con uno de
estos luchadores si
escoges personaje con
"random select". Así que,
manos a la obra.

SUPER MARIO BROS DX

- Comenzar con 10
vidas:
Salva y sal del juego
cuando sólo te quede una
vida. Ve a "Toy Box" y
escoge "Fortune Teller".
Levanta cartas hasta que
te salgan 5 vidas.

SUPERMENAS Y EL MALVADO MOJO JOJO

- Desbloquear a un
nuevo personaje:
Sólo tienes que introducir
CHEMICALX en la
pantalla de passwords
para poder jugar con
Buttercup. Estudia sus
movimientos para poder
sacarle el máximo partido
posible.
- Super Ataque Ilimitado:
Dirígete al menú
"Secretos" e introduce:
GIRLPOWER.
Acuérdete de activarlo en
la opción "Usar Trucos".



TOM Y JERRY

- Nivel Password
2 Ratón Ratón
Gato | Ratón
Gato Perro | Pato
Gato Ratón
3 Gato Pato Gato |
Ratón Ratón
Ratón | Pato
Perro Gato
4 Pato Pato Gato |
Ratón Gato
Ratón | Pato
Perro Perro

- 5 Perro Perro Gato
| Ratón Perro
Perro | Pato Gato
Ratón

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

- Unos passwords "pal"
amigo Toño, el que no
para de darse "toñas":
- Introduce
B58LPTGBBBBV como
password para conseguir
todas las tablas, niveles y
algunos objetivos
completos con Tony .
- Introduce
BTO7ZTPTTBBV
y obtendrás tres
escenarios, las tres tablas
y \$69,910 con Tony .
- Introduce B8SD2!!!!!!T!
para completar todos los
objetivos con Tony Hawk.

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

- Vidas infinitas:
FJVHDCCK.
- Munición ilimitada:
ZXLCPMZ.
- Seleccionar nivel:
XCDSDFS.
- Passwords:
Nivel Fácil
Medio
Difícil
2 SDFLMSF
VLXCZVF
CJSDPSF
3 DVLFDZM
DPSCDVX
CMSDKCD
4 VFDSGPD
ZMGFSCM
SPFPWLD
5 CSDJKFD
HWKLFYS
TPDFQGB

WACKY RACES

- Todos los corredores
y circuitos:
Introduce como
password: MUTTLEY.
- Victoria rápida:
Selecciona el modo
campeonato y, estando
en primera posición,
pulsa Start + Select
+ A + B.

WARIO LAND 3

- Vidas extra:
Pausa el juego y pulsa
Start 16 veces.
Un icono aparecerá en el
indicador de vidas.
Mantén A + B y presiona
+ y - para elegir el
número.

WORMS ARMAGEDDON

- Nivel Password
Jungle1 2512
Cheese1 2563
Medical1 1655
Desert1 4216
Tools 5226
Egypt 1245
Hell 2643
Treehut 4136
Garden 5413
Snow 3266
Constryd 2255
Pirate 3631
Fruit 1451
Alien 3644
Circuit 4333
Medieval 6316

X-MEN: MUTANT ACADEMY

- Jugar con Phoenix:
Pulsa + + + + + B + A
en la pantalla de título.
- Jugar con Apocalypse:
Pulsa + + + + + A + A
en la pantalla de título.

X-MEN: MUTANT WARS

- Nivel Password
2 0KNG6HWP
3 0LNG6HXQ
4 0LNF7HYP
5 0KPF7HZG
6 1KPF7H0D
7 1KPG7H19
8 1KPF7J2C
9 1KPF7J3L



SCOOBY DOO

Passwords para
cada capítulo.

Chapter One
"IT'S A MYSTERY!"
+ + + + +

Chapter Two
"BOO'S CLUES!"
+ + + + +

Chapter Three
"CHEMO SABOTAGE!"
+ + + + +

Chapter Four
"JAILBREAK!"
+ + + + +

Chapter Five
"THE PLAN!"
+ + + + +

Chapter Six
"FINALE!"
+ + + + +

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

ORO Y PLATA PASO A PASO

Empezamos a caminar por Johto. Y te contamos la travesía con pelos y señales.

La cosa se pone seria. Tras haberos puesto al día de las mejores estrategias para dominar Oro y Plata, le toca por fin el turno al "walkthrough" que dicen los ingleses, el paso a paso, con explicaciones detalladas de cada nivel de juego.



GUÍA COMPLETA DE ALONE IN THE DARK



Qué hacer, dónde, cómo, para qué y con qué objetivo. Vamos a destripar este juego de Game Boy con una guía completa que no dejará lugar por ver ni secreto por descubrir.

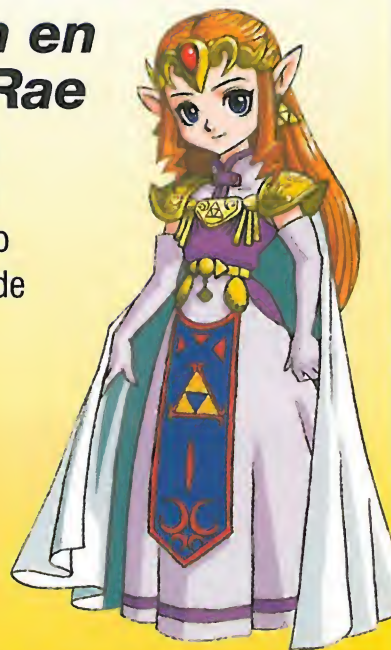
ANTICIPAMOS EL NUEVO «ZELDA ORACLE OF SEASONS»

Y ya que vamos de revolución en GB Color, atentos a Colin McRae

Son dos de los títulos clave de esta temporada y vamos a presentároslos como Dios manda. Lo de Zelda tendrá una cobertura especial, como la que le hemos dado a su primo hermano «Oracle of Ages», y lo de Colin vendrá en forma de preview a toda velocidad.

Y ADEMÁS...

Reviews de Game Boy Advance, que la máquina no puede parar: «Pinobee», «Krazy Racers», «Tweety», «Army Men Advance». Ojo con «Jurassic Park 3», que ya nos hemos hecho con sus tres nuevos juegos: os lo contamos. En GB Color, el buen despliegue de siempre, con novedades de la talla de «Robocop», dos nuevas entregas de «Supernenas», «Spiderman 2» y «X-Men». ¿Se nos olvida algo? Que corráis al quiosco a reservar el próximo número.



SUSCRÍBETE A **Nintendo Acción** Y CONSIGUE TU REGALO

**ARCHIVADOR
+ 2 REVISTAS**



Por el precio de 12 números
(12 x 495 Pesetas = 5.940 Ptas.)
consigue 14, esto es, 2 meses más de
suscripción y el archivador para que
tengas tus revistas siempre a mano.
Un regalo de más de 2.000 pesetas.

**PAGA 10 NÚMEROS
Y RECIBE 12**



Por el precio de 10 números
(10 x 495 Pesetas = 4.950 Ptas.)
recibirás los próximos 12 números de
Nintendo Acción,
ahorrándote 990 pesetas.

**SUSCRÍBETE
HOY MISMO
POR:**

TELÉFONO

906 30 18 30

Coste llamada: 15 pts + 47,03 ptas/min.

(Horario: 8h a 15h de lunes a viernes)

FAX

902 15 17 98

(envía el cupón por fax)

@ E-mail

suscripcion@hobbypress.com

CORREO

Envía el cupón adjunto que no
necesita sello. O si lo prefieres
métralo dentro de
un sobre y envíalo a:
Apdo. Correos 226
Alcobendas
Madrid 28100

•Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.

•De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Pedro Teixeira 8, 28020 Madrid.

•No se aceptan suscripciones fuera de España.

•Los regalos sólo están disponibles si la suscripción se hace con cargo a VISA o DOMICILIACIÓN BANCARIA. Para otras formas de pago SÓLO está disponible la oferta 10 x 12.

•Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.



GAME BOY ADVANCE™ 32 bits para jugar donde tú quieras.

Nintendo®
GAMING 24:7™